TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : ALONE IN THE DARK 3™

PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2000/04

EXKLUZÍV LEÍRÁS

EXKLUZÍV LEÍRÁS

EXKLUZÍV LEÍRÁS

POSZTER!

THE SIMS
TS: FIRESTORM
TAK: THE IRON PLAGUE

EXTRA

MDK 2

FORCE COMMANDER

EXKLUZÍV BEMUTATÓ

1496 Ft

TESZT

WINGMAN FFB MOUSE

DEMOK A CD-N: EARTH 2150 • NASCAR 2000 • SUPERBIKE 2000

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól !

A MOZI A SZÁMÍTÓGÉPBE KÖLTÖZÖTT
Nálunk mindent
megtalál ami
a számítógépes
házi mozihoz kell!
AUREAL
VORTEX 2
SQ2500
Aureal SQ1500, SQ2500
hangkártyák digitális
kimenettel
NEW
MPEG 2 dekóderkártyák
távirányítóval
NEW
Dolby digital
Dolby Prologic-dekóderek
Jazz 5.1 speakerkészlet
PIONEER DVD-ROM DRIVE
DVD meghajtók
HERTA
Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)
Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárló közp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1
Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47.
(Campona Bevásárló Közp.)Tel.: 424-3

MaXimális teljesítmény

GERICOM Millennium II

- 15.1" TFT (1024x768) kijelző
- Intel® Pentium® III 650MHz
- 256MB SDRAM
- 18GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 6x DVD meghajtó
- FaxModem 56600bps
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 319mm x 253mm x 38mm, 3.5kg, fekete színben

899.900 Ft

GERICOM Civil Note

- 8.2" HPA színes kijelző
- Intel® Pentium® MMX, 266Mhz
- 4.3GB Ultra DMA merevlemez
- Neo Magic PCI grafikus kártya 1.2MB RAM
- 64MB SDRAM
- 24x külső CD-ROM
- FaxModem 56600bps
- Yamaha OPL3 hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók és mikrofon
- Trackpoint
- 1db PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor csatlakozó
- Infra port, USB, hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 259mm x 170mm x 31mm, 1.3KG, metál színben

229.900 Ft

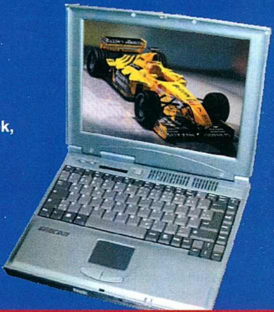
GERICOM Hydro-Speed

- 12.1" HPA (800x600) kijelző
- AMD® K6-2 processzor, 450MHz
- 512kB cache
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.0GB Ultra DMA merevlemez
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- AGP 3D videokártya 4MB RAM
- 1.44FDD
- Infra port
- 2db USB
- 2db PCMCIA kártya hely, TouchPad, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, hangfal és mikrofon csalakozó
- NiMH SMART akkumulátor
- 305mm x 251mm x 38mm, 3.0kg

249.900 Ft

- FaxModem 56600bps
- Li-Ion SMART akkumulátor

269.900 Ft



GERICOM Overdose 2

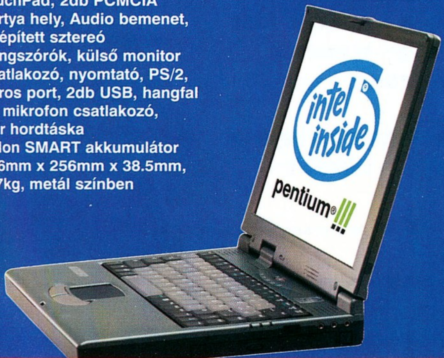
- 14.1" TFT (1024x768) színes kijelző
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 1.44 FDD
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI Rage LT PRO AGP videokártya 8MB
- 4x DVD meghajtó
- S-Video, kompozit video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, 2db USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 316mm x 256mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

- Intel Celeron 533MHz
- 12 GB UDMA HDD

499.900 Ft

- Intel Pentium III 600MHz
- 18 GB UDMA HDD

629.900 Ft



GERICOM Overdose Polo

- 12.1" (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 466MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 1.44 FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 VIRGE MX AGP videokártya 4MB
- S-Video kimenet
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1kg, metál színben

- 12.1" (800x600) HPA kijelző
- NiMH akkumulátor
- 8.1 GB UDMA HDD

279.900 Ft

- 12.1" (800x600) TFT kijelző
- Li-Ion SMART akkumulátor
- FaxModem 56600bps
- 6 GB UDMA HDD

359.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35.
351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113.
220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38.
62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7.
52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9.
30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh.
72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19.
94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8.
96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35.
22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5.
99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u.
74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62.
220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24.
Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8.
Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12.
Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

PC GURU

WWW.PCGURU.HU

INTRO

Sziasztok!

A hónap nem múlt el eseménytelenül, tennivalónk akadt bőségesen, hiszen két kiállítás, seregnyi új program, no meg hardware bemutató esett az amúgy máskor csendes február-márciusi időszakra. A hónap a Milia 2000 európai játék és multimédia kiállítással kezdődött, melyről most először olvashattok beszámolót a PC GURU hasábjain. Csapatunk épp csak szusszant egy csöppet, és máris indult Hannoverbe a tradicionális CEBIT-re. Érdekesség és újdonság akadt szép számmal mindkét kiállításon, a rengeteg anyag bizonyára még fel fog bukkanni a későbbi számokban is, nehéz megbirkózni ezzel a hatalmas információtömeggel.

Játékprogramokban sem szenvedtünk hiányt az utóbbi időszakban, az igazi sikernek várt SIMS és NOX beváltották a hozzájuk fűzött reményeket, bár az utóbbi kicsit egyszerűre sikeredett a beharangozott komplexitás helyett. Ritkán tesztelhetünk helikopter-szimulátorokat, ezekből most hirtelen kettő is horogra akadt. Ebben a számban monstre Ultima IX és Planescape Torment leírásunkat is befejezzük, hogy a következő hónapban újult erővel eshessünk neki a friss játékoknak.

Múltkori számunkból a CD tokokba készült előlap technikai okok miatt kimaradt, elnézést kérünk, ezt most megtalálhatjátok a 121-122. oldalon. A lap ismét 8 oldallal bővült, így a PC GURU már 140 oldalas. Reméljük, örültök neki! Természetesen most is van poszter mellékletünk, méghozzá nem is akármilyen játékokkal!

Találkozunk a jövő hónapban!

GURU Team

A HÓNAP JÁTÉKA

A „hónap játéka" dicsőséges címét egyértelműen a The Sims hódította el márciusban. Kiadásával a Sim City készítői isteni hatalommal felruházva minket emberi sorsok irányításának nehéz súlyát helyezték a vállunkra. Feladatunk szerint figyelnünk és (ha van kedvünk) irányítanunk kell virtuális védenceink életét, szerelmeit, boldog és keserves perceit. Ezek a digitális emberkék éppúgy nevetnek, sírnak, veszekszenek és csókolnak, mint mi magunk; ugyanúgy igénylik a kényelmes otthon melegét, és ugyanazokkal az apró-cseprő gondokkal küzdenek, mint mi mindennapi életünk során. Féltékenység és irigység üti fel fejét a szereplők közt, betörő látogatja meg őrizetlenül hagyott javaikat, tűz és víz áraszthatja el otthonukat, gyermekáldás éri a boldog párokat, és bizony, a jó öreg kaszás is meglátogathatja őket, ha az ideje eljő. E páratlan hétköznap-szimulátorban végre az élet pont úgy zajlik, mint a valóságban: állandó versenyfutás az élelemért és a szerelemért megszakítva néha egy-egy rövid kitérővel a klotyóra.

The Sims

NEWS

10 Dungeon Siege
10 DINOSAUR – kalandok Disney-módra
11 Evil Islands – ismét jelentkezik a Nival
11 Star Trek: Voyager Elite Force
12 It Came for ZOG – végre valami
12 Homeworld: Cataclysm
13 Tropico – a la Railroad Tycoon II
13 Silent Hunter 2 – WWII a mélyben
14 Milia 2000

Meghökkentően gyönyörű, akciódús szerepjáték a Microsofttól, melyben akár tíz fős kalandozó csapatot is vezethetünk az ügyeletes gonosz ellen...

JÁTÉKLEÍRÁS

36 Nascar 3 – egy amerikai legenda
38 Evolva – kötelező a GeForce
41 Tonic Trouble – zűr az űrben
42 The Sims- az életszimulátor
46 Ultima IX: Ascension – az „ultimate" Ultima
56 KA-52 Team Alligator – az orosz hüllő
60 Theocracy – viva la tequila
64 – Nox
70 Total Annihilation Kingdoms: Iron Plague
72 Planescape: Torment – befejeztük a végigjátszást
78 Tiberian Sun: Firestorm – győzzön a jobb
80 F/A-18E Super Hornet – lódarázs a fedélzeten
82 Mentőöv
84 Műhelytitkok
85 Alcatraz – I. dosszié

Csalódást okozott a Nox a multiplayeres megmérettetésben, de az egyjátékos kalandozók számára feledhetetlen élmény. Kár érte.

TARTALOM

BEMUTATÓ

24 MDK 2 – Kurt Hectic visszatér
26 F1 2000 – istállót nyit az EA
28 Enemy Engaged – Comanche Hokum
32 Force Commander – Ground Assault

TALLÓZÓ

86 Cheat
88 Helyhiány miatt
90 CeBit 2000
96 Wingman FFB Mouse
97 Guillemot kormányok
98 A legenda folytatódik – PS2
100 Rockfire játékvezérlők
100 Umax Astra 4000U
102 Visszahúzódó INTELligencia?
104 Supra modemek
108 Willamette technológia
111 Watch and Smile
112 PLEXWriter 12/4/32
114 Diamond Viper II
118 3D Studio Max 2
124 Grab
126 Hardware fórum

KÜLVILÁG

128 Levrov
130 Külvilág
136 Netes játékok
138 Következő szám

14

MILIA 2000

MICROIDS
INFOGRAMES
CODEMASTERS
BUKA ENTERTAINMENT
ALONE IN THE DARK 4

114

TELJES JÁTÉK

8

ALONE IN THE DARK 3

Itt a tavasz, s ennek örömére remek akció-kaland játékkal lepjük meg a PC Guru olvasóit. Az Alone in the Dark sorozat az Infogrames egyik legnagyobb sikere, s ezt az is bizonyítja, hogy óriási várakozás előzi meg a negyedik részt. A trilógia befejező epizódjában Edward Carnby megbízást kap, hogy derítse ki, mi is történt az Utolsó cserkész című westernfilm forgatócsoportjával. Azt vélhetően mondanunk sem kell, hogy ismét a természetfeletti erők állnak a háttérben, s Carnbyra vár a feladat, hogy legyőzze a gonoszt. A felbontás 320*200, s a műsor Windows ablakban fut, viszont a játék már 486DX2-66-oson 8MB RAM-mal is élvezhető. A fejtörők hihetetlen jók, bár a közepes játékosok is simán elboldogulnak velük. Ajánljuk minden horror-kalandjáték kedvelőnek.

TARTALOM

DEMÓK

EARTH 2150

Megdöbbentő, szép és telis-tele van újdonságokkal. Röviden így lehetne jellemezni a Topware készülő legújabb RTS-ét, az Earth 2150-et. Már alig vártuk, hogy végre valahára kezünk közé vehessünk valamilyen játszható verziót belőle, és most, hogy megkaptuk, még mindig az állunkat keresgéljük. Könnyen előfordulhat, hogy megjelenésével megmozgatja azoknak a fejlesztőknek a fantáziáját, akik most kezdtek más projectekbe (TA 2), mindenesetre az Earth 2150 már itt van, és kategóriájával hatalmas űrt tölt ki. Ráadásul a demó után nem valószínű, hogy túl sokat kellene várni a teljes verzió megjelenésére...

NASCAR 2000

Az Electronic Arts ebben a hónapban begyújtotta rakétáit, és a kitűnő Superbike 2000 kipróbálható verziója mellett piacra dobta a Nascar 2000 játszható demóját is. A véletlenek furcsa egybeesésének következtében szinte egy időben jelentkeztek a Sierra színeiben versenyző és ugyancsak a tengerentúli versenyzést felölelő Nascar 3 programjával. A verseny azonban a megjelenés pillanatában eldöntetett, hiszen míg az EA fejlesztőcsapata az Arcade játékstílus rajongóinak, addig a Sierra a szimulátorok szerelmeseinek próbál kedveskedni. Ha az előbbi kategória megszállottja vagy, akkor a Nascar 2000-ben nem fogsz csalódni.

SUPERBIKE 2000

Az utóbbi idők legjobban várt motorversenyének játszható demója végre valahára megérkezett. Az Electronic Arts gondozásában megjelenő Superbike 2000 minden várakozást felülmúlt. A csodálatos grafika, az őrületes tempó és gyors 3D-s motor biztosítja s száguldás szerelmeseinek a versenyzés tökéletes illúzióját. A tisztelt olvasónak nem maradt hát más dolga, mint telepíteni a demót, hátradőlni a karosszékben, és elveszni a száguldás eddig soha nem tapasztalt részletességű virtuális világában.

PROPINBALL: FANTASTIC JOURNEY

A „legigényesebb flipper szimulációk" sorozat újabb epizóddal gyarapodott, ismételten a jó öreg Empire kiadó jóvoltából. Amit kézhez kapunk, az most is a megszokott, igényes minőség, mindössze csupán egyetlen asztallal, de mindenre kiterjedő, aprólékos kidolgozottsággal. Az eredeti flipperhangok és a 3D-s grafika tökéletesen élethűen adja vissza a játéktermek utánozhatatlan hangulatát. Ráadásul most itt a vissza nem térő lehetőség, hogy a teljes verzió előtt kipróbáld a játék enyhén megvágott változatát, amelyben sajnos csak egyetlen nézetből csodálhatjuk ezt a „fantasztikus utazást".

PATCHES

- Swat 3 v1.2
- DarkStone v1.0.5
- Drakan v445
- Indiana Jones v1.02
- Mig Alley v1.21
- Quake 3 Point Release v1.16m beta
- StarSiege Tribes v1.10.5
- Wizardry VII Pentium II patch
- Total Annihilation Kingdoms v3.1BB

ÁLLANDÓ ROVATAINK

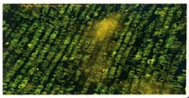
- Quake
- StarCraft
- Heroes of Might & Magic
- Autó szimulátor
- Repülőgép szimulátorok
- Bonckés - TA: Kingdoms
- 3D Mánia
- 3D Studio Max
- Pascal
- Linux
- Sci-Fi.HU Hírek
- Zeneszerkesztés

DEKSTOP THEMES

- Awekening Dragon
- South Park 3D
- Space
- Toy Story 2
- Win 2k themes (új)
- SW Episode I: Pod Racing

SCREEN SAVERS

- Planets3d
- PondLife
- Quake3
- SolarWinds
- SpaceBattle
- ThornSaver
- VoodooLights126b1
- Matrix2



CHEATS & TRAINER

- Alien Nations - Trainer
- AcroMage - Trainer
- BattleZone 2 - Trainer +3
- Invictus - Trainer +2
- South Park Rally All Cars Tracks Enabler
- Nox - Trainer +4
- The Sims - Money Trainer
- Tomb Raider 4 - Trainer +19
- Tonic Trouble - Trainer
- Ultima IX - Trainer +4
- Ultimate Soccer Manager 98 - Trainer
- Nocturne Save game collection - All Bosses

+ CheatZone

EXTRA

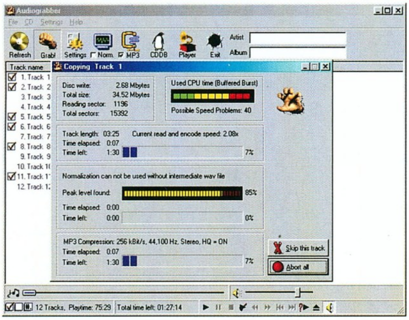
- Theocracy végigjátszás - folytatás az újságból
- Direct3D Demomaker
- Fasttracker 2.09 leírás
- Programok, Ti Küldtetek
- Imperium Galactica 2 - Küldetéslemez
- Watch and Smile
- WinAmp 2.60

WALLPAPERS

- Daikatana
- Warcraft 3

AUDIOGRABBER 1.61 BETA

Se szeri, se száma azoknak a programoknak, melyek segítségével kedvenc zenei CD-nk tartalmát kedvenc winchesterünkre Grabbelhetjük. Az Audiograbbber 1.61 beta funkciói és minősége alapján az erre legalkalmasabb eszközök közé sorolható. A CD-ről ASPI, Mscdex és Analóg módon (hangkártyán keresztül) is képes grabbelni, és ezzel párhuzamosan vagy azonnal mp3-ba tömöríteni a közismerten jó minőségű Fraunhofer IIs MPEG Layer-3 Codec (professional) segítségével, vagy Wav, vagy Wma, vagy Pcm formátumokba menteni.

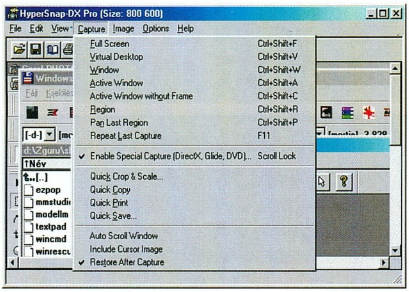


A program ideális a bakelitlemezek és a kazetták digitalizálásához is, sőt, e funkciója önálló programként is megállná a helyét. Ha rendelkezünk élő internet kapcsolattal, és behelyezünk egy cd-lemezt, akkor a program automatikusan letölti a hozzá tartozó disc infót (számok címe, előadók, album neve stb.) a CDDB (Internet compact disc database) cd-adatbázisból, (amelyet mi is bővíthetünk), és rögtön ki is tölti vele a megfelelő mezőket. Kötelező darab.

www.audiograbber.com-us.net

HYPERSNAP-DX PRO 3.55

Megérkezett a jól ismert képlopó program legfrissebb verziója, a HyperSnap-DX v3.55, mellyel a képernyőnk tartalmát örökíthetjük meg Win9x, 2000 és NT alatt. Természetesen DirectX/Direct3D vagy



3Dfx (Voodoo) Glide módokban is képes képlopásra, valamint néhány DVD lejátszó képét is képes elcsenni. Olyan nagy képeket is lophatunk vele, amelyeket a monitorunkon nem is láthatunk egyben (például hosszan görgethető Web oldalak esetében). Ezek mellett a program rendelkezik néhány alapvető képmanipulációs képességgel is.

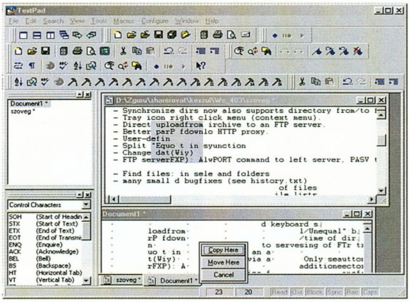
MM STUDIO V0.98

Valódi shareware gyöngyszemet kapunk a kezünkbe az MMStudio Version 0.98 Betával. Ez igazán kiemelkedő

rajzoló/Animátor program. Sok fájlformátumot ismer (GIF/Anim, JPEG, PNG, TIFF AVI, Quicktime, RealVideo, PSD, PSP stb.). Twain támogatással is rendelkezik, és a kezelő felülete erőteljes hasonlóságot mutat a Photoshopéval. Layerekkel dolgozik, melyekre videót (hanggal), képeket, szöveget helyezhetünk el, ezeket módosíthatjuk, belerajzolhatunk, lukat vághatunk beléjük, mindezt végtelen számú Undo lehetőséggel.

TEXTPAD V4.1.03

A TextPad 4.1.03-mal nagyon jó kis szövegszerkesztőt kapunk kézhez, amely kifejezetten csak egyszerű szöveges fájlok (text, C/C++, html, java) szerkesztésére szakosodott. Számtalan hasznos funkciója közül kiemelnénk a Clip Libraryt, amelyben ANSI/DOS/CONTROLL/HMTL karaktereket és HTML Tagokat találunk. Eszköztárai, makrói mind a gyors szerkesztés szolgálatában állnak. Drag&drop képessége különösen figyelemreméltó, mert a tetszőlegesen kijelölt szövegrészt úgy másolhatjuk, mozgathatjuk



vagy dobhatjuk át másik dokumentumba, hogy az azon belüli tördelés ne változzon, és a szövegkörnyezet pedig körbefolyja.

EZPOP 2.6

Akik már unják a levelesládájuk nézegetését, ha sürgős levelet várnak, azok számára ez a programocska ideális megoldást jelent. Levél érkezésekor az Ezpop figyelmeztető hangjelzés kíséretében fürgén kipattan a képernyőnkre, és máris olvashatjuk a beérkezett E-mailt. Természetesen tüstént válaszolhatunk is a levélre, de jegyzetelésre is használhatjuk. Persze úgy is beállíthatjuk, hogy mindig látható legyen (on top). Saját ízlésünk szerint új köntösbe öltöztethetjük a skinek segítségével (melyeket mi is készíthetünk), és a figyelmeztető hangjelzést is mi választhatjuk ki. A külcsín mellett a spam és üzenetszűrési funkciói is figyelemre méltók.

www.glabouni.com/EzPop

ALONE IN THE DARK 3

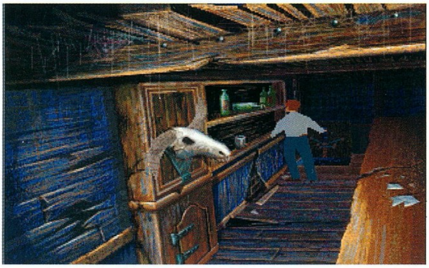
StartBox

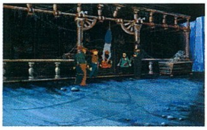
Fejlesztő: Infogrames
Kiadó: Infogrames
Web: www.infogrames.com

Ugye az Alone in the Dark név ismerősen cseng? A PC-k térhódításának hajnalán a francia Infogrames cég újszerű kalandjátékot dobott piacra, melyben a harci és rejtvénymegoldó részek egészséges arányban keveredtek. Ez volt az a program, mellyel sikerült meggyőznöm Amigás barátaimat, hogy nem ment el a józan eszem, amikor lecseréltem a számítógépet PC-re. 1992-t írtunk akkor, s a 386DX40 nagyon durva gépnek számított, a két MB RAM bőven elegendő volt a zökkenőmentes futtatáshoz, s a 80 MB-os winchesteren rengeteg játék elfért, sőt még maradt is hely a tömörített anyagoknak. Nem volt BSA, nyugodtan másolhattuk a stuffokat, s kialakulóban volt valami, amit ma úgy hívunk, hogy internet nemzedék.

Az Alone 1 sikere arra ösztönözte az alkotókat, hogy folytatásokat készítsenek. Ezek technikailag nem sokat változtak, de erre nem is volt szükség. A történet kidolgozottsága, a remek fejtörők és a hangulat eladták a játékot. Ebben a hónapban a francia Infogramest kerestük meg a teljes játékkal kapcsolatban, s természetesen ezt a programot szúrtuk ki magunknak. Szerettük volna elkerülni az IG1-es gondokat (hangkártya akadás), s ezért olyant választottunk, mely fut Windows 95 alatt. Kicsit zavarban voltam, hiszen én úgy emlékeztem, hogy az Alone in the Dark 3 DOS-os volt, de aztán megnyugodtam, amikor megláttam a Windowsos install programot. Úgy tűnik, az Infogrames átdolgozta kicsit a telepítőt, s most már gond nélkül megy Windows alatt is. Van ennek azonban egy nagy hátránya is, nevezetesen az, hogy csak ablakban hajlandó futni. Nem tudom, miért nem akar működni full screenen, bár gyanítom, a 320x200-as felbontás miatt. Ez a másik, ami miatt el voltam kicsit keseredve. Az idő bizony megszépíti az emlékeket. Mindig is úgy emlékeztem az Alone in the Dark sorozatra, mint a legjobb grafikájú kalandjátékra (most már tudom, hogy mit köszönhetünk a 3dfx-nek). Lehet, hogy ez öt évvel ezelőtt így volt, de a követelmények mára azért változtak. A 320x200 nagyon pixeles, bár lehet, hogy csak a nagy monitor miatt van ez így. Nézzük azonban a dolgok jó oldalát, a gépigény hihetetlenül alacsony. Már 486DX2-66-on (létezik egyáltalán még ilyen gép?), 8MB RAM-mal hajlandó elindulni, s a winchesterből is csak 40 MB szabad helyet foglal el. Persze a CD-n a többi hely sem hever parlagon, a gép onnan szólaltatja meg az összes zenét. Biztos vagyok abban, hogy senki sem fog a sebességre panaszkodni -. Csak az érdekesség kedvéért jegyzem meg, hogy az AitD3 egy időben jelent meg a Woodruff-fal, s 93%-ot kapott a PC Guruban.

A kerettörténet szerint Edward Carnby magándetektívet a kis Saunders lány apja (ezt a kislányt mentettük meg a második részben a gonosz félszemű Jacktől) új üggyel bízta meg. Érdekeltséget szerzett az Utolsó Cserkész című western filmben, egy hét után azonban az egész stáb eltűnt. A környékbeli indiánok élőhalottakról és kísértetekről suttognak, az apa ezért is fordult Carnbyhez, aki közismerten szakértője a természetfeletti eseteknek. Az ügyet bonyolítja, hogy a helyszínen volt Emily Hartwood is, aki Carnby régi barátja (ha jól emlékszem, akkor ő volt az, aki az első részben szerepelt). Carnby tehát útra kelt, hogy ismét szembenézzen legnagyobb félelmével, egyedül maradni a sötétben. A város egyetlen bejárata a keskeny fahíd, melyet egy rosszarcú bandita éppen abban a pillanatban repített





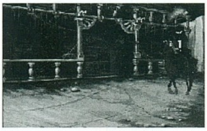
a levegőbe, mikor a detektív áthaladt rajta. Innentől kezdve nincs visszaút, vagy kideríti, ki rejtőzik a különös események mögött, vagy az élőhalottak cipőben temetik el.

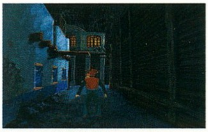
Mint mindig, most is megtaláljátok a játék magyar nyelvű kézikönyvét a demo CD-nken. E mellett bármikor le tudjátok hívni a programba beépített online segítséget, mely révén végigkövethetjük az eseményeket. Ez afféle novellába ágyazott végigjátszás.

A játék méretei meglehetősen impozánsak. 270 különböző háttér, 60 karakter (s ezek közül nem mind ellenfél), indián sámánok, pumatestbe reinkarnálódott főhősök, régi barátok és ellenségek bukkannak elő. A játék közepesen nehéz, tehát azok is boldogulnak vele, akik eddig nem jeleskedtek a kalandjátékok terén. Okulva az eddigi teljes játékokon (rengeteg elakadt játékos keres meg minket velük kapcsolatban) az Alone in the Dark 3 teljes végigjátszását a megjelenéssel egy időben feltesszük a PC Guru Online-ra. Ajánlatos azonban egyedül nekivágni a nagy kalandnak, hiszen nincs is annál jobb, mint amikor az ember önmaga visz végig valamilyen kalandjátékot. Még egy utolsó jó tanács. Gondok lehetnek a futással, nálam nem minden helyszínen akart működni. Elméletileg kétszer le kell nyomni egymás után az előre billentyűt, s Carnby ekkor sprintel. Meg kell találni a megfelelő ritmust, s akkor a futás nem lesz gond.

A harmadik rész megjelenésekor úgy tűnt, ez volt Edward Carnby utolsó kalandja. Nem halt meg, csak visszavonult vidéki magányába. A sorozat folytatása, a Time Gate, már közel sem aratott ekkora sikert. Tavaly viszont felröppent a hír a negyedik részről, mely a 3D technológiának köszönhetően minden tekintetben megfelel a kor követelményeinek. A témáról bővebben Bird ír a bemutatók között, ajánlom a figyelmetekbe.

Mocsy

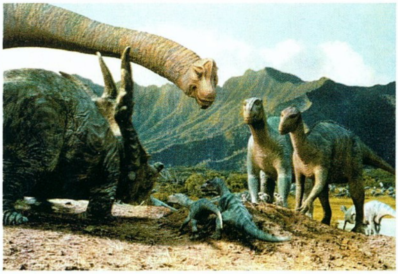




DINOSAUR

A Disney stúdió készülő új filmje, a Dinosaur már biztosan nem kerüli el a „játékká válás" sorsát. A Ubi Soft szerezte meg a film adoptációhoz kapcsolódó jogokat, így e csodás őskori világ megjelenik majd több konzolon (PSX, PS 2, Dolphin, Dreamcast) és természetesen PC-n is.

A történetben az Aladar nevű iguanadon különös sorsának részeseivé válhatunk, így betekinthetünk a földtörténeti középkor dinoszauruszainak világába kicsit más nézőpontból is. Akárcsak az Őslények országában, a cél ez úttal is a béke földjének megtalálása és elérése lesz.



A film május végén kerül az amerikai, és karácsonykor az európai mozikba. A játék megjelenésének pontos időpontját még nem tudjuk.

Lily

DUNGEON SIEGE

A sötétség és a gonoszság ura türelmes, vár, nem szövöget terveket, csupán figyeli, hogy a pillanat eljött-e már. S amikor itt az idő, lecsap... Hős lesz a talpán, aki megállítja majd a Dungeon Siege-ben a démonikus erők hordáit, kik elárasztják a hegyeket, az erdőket, a mélyben megbúvó labirintusokat, mi több, még a lávától izzó területeket is.

Akció RPG készül, méghozzá nem is akármilyen. Ránézek a képekre, és elönt a vágy, hogy harcolhassak, megmérettessek ebben az új kihívásban, melyben ha úgy tetszik, akár tíz fős csapatot is vezethetek.

A DS programozói döbbenetes ígéretet tettek, mégpedig azt, hogy amíg e világban kalandozunk, egyetlen egyszer sem kell várnunk, s figyelnünk a töltés alatt megjelenő képernyőt! Elnézve ezt a csodálatos 3D grafikát és a minőséget ez kissé hihetetlennek tűnik, főleg, mert nemcsak az egyjátékos módban ígérik a tíz fős csapat összehozásának lehetőségét.

A játékosok ráadásul teljes szabadságot kapnak, a Siege editorral maguknak is generálhatnak labirintusokat, sőt egyedi varázslatok, effektek létrehozása sem kizárt, amihez megkapjuk a Siege FX rendszert. Döbbenetes!

Erre még visszatérünk, azt hiszem...

Amennyiben ti is szívesen csatlakoznátok bétateszternek, figyeljétek a hivatalos honlapot, s reménykedjetek velem, hogy nem kell sokáig várnunk!

Lily

STAR TREK: VOYAGER ELITE FORCE

Fejlesztő: Raven Software
Megjelenés: ???
Honlap: www.ravensoft.com/eliteforce

Bevallom, soha nem éreztem magamban elég lelki erőt, hogy megismerkedjem a Star Trek univerzum oly sokak által istenített csodáival, mi több, szent iszonyat vesz rajtam erőt, valahányszor szembe kerülök az ebbe a körbe tartozó játékokkal. Bizonyára figyelmetlenségemnek köszönhető, hogy mikor kézhez kaptam az Elite Force anyagát, nem vettem észre azonnal a borzalmas logót, mely nemezisem előhírnöke lehet, de ennek köszönhetően egész megkedveltem a játékot, mielőtt elértem volna az első Klingon szócskához.

A sanyarú sorsú Klingon Honor Guardhoz hasonlóan ismét első személyű lövöldözős program készül, ám ez alkalommal a vad, harcos faj kitaszított képviselője helyett a U.S.S. Voyager legénységi állományának biztonsági tisztjét irányíthatod benne. Természetesen a nemjátékos karakterek között találkozhatsz számos, a sorozatból ismert szereplővel, segítséget kérhetsz tőlük, feladatokkal bízhatnak meg, sőt, néha csatlakozhatnak is hozzád. Különösen érdekessé teszi a küldetéseket, hogy időnként neked kell eldöntened, a parancsokat követed-e, vagy valamely bajba jutott személy segítségére sietsz.

Azt hiszem, a programban minden meglesz, amit a kategóriájától el lehet várni. Először is a Raven Software fejleszti, akik meglehetősen megbízhatók ezen a téren, ráadásul a Quake 3 motort használják, ami megint csak nem apróság, ugyebár. Kilencféle fegyvert használhatsz, tizennégyféle ellenféllel szállhatsz szembe, s harminc egyjátékos küldetésben bizonyíthatod rátermettséged, vagy különféle, alapvetőnek számító többszereplős módokban páholhatod el barátaidat.

Bird

EVIL ISLANDS

Fejlesztő: Nival Interactive
Kiadó: Ravensburger Interactive Media
Megjelenés: 2000. szeptember
Honlap: www.nival.com/eng/files.html

A Nival Interactive neve bizonyára sokak számára ismerősen cseng, ám ha mégsem tudnád hová tenni, elárulom, hogy ők készítették a Rage of Mages sorozatot. Most ismét fantasy szerepjáték-stratégián dolgoznak, ám ez alkalommal a kornak megfelelően háromdimenziós környezetben.

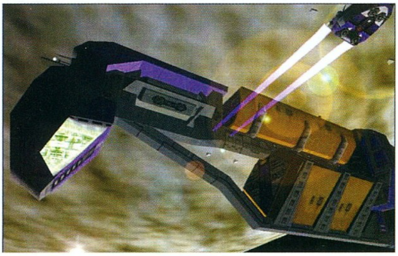
Látszik, hogy a készítők nagyon odafigyelnek a részletekre. Ahogy karaktereid egyre erősebbek lesznek, úgy szélesedik aválluk, harc közben sérülések jelenhetnek meg a testükön, páncélzatukon, még a vízfelület is a pillanatnyi szélerősségnek és széliránynak megfelelően fodrozódik.

Ám az igazi különlegességet a fejlődési rendszer alkotja. A több mint százféle képzettségnek köszönhetően kicsiny csapatod tagjai mind egyedi tulajdonságokkal rendelkeznek, melyek tapasztalatuk növekedésével még tovább változhatnak. A fegyverek és varázslatok megszerzése is meglehetősen újszerű: ha találsz valamilyen eszközt a csatamezőn, azt visszaviheted a falvakba beolvasztani, hogy kedvedre való holmit készíts belőle. Ha úgy tartja kedved, rúnák beépítésével varázserejű kardot alkothatsz, mely tűzgolyókat lő ki magából, vagy mellvértedet óvhatod meg a hasonló támadásoktól. Képzeld el, mi mindent barkácsolhatsz így!

És mintha a készítők a nagy számoknak szentelték volna játékukat, az ötven küldetés során százhúsz féle ellenféllel nézhetsz farkasszemet. Remélem, a mennyiség nem a minőség rovására megy, elképzelni sem tudom, miként lehetséges ennyi mindent átlátható rendszerbe foglalni, bízzunk benne, hogy nekik sikerülni fog.

Bird

HOMEWORLD: CATACLYSM



A Homeworld azonnal nagy sikereket ért el megjelenésekor, ám én legnagyobb sajnálatomra nem tudtam pár pillantásnál többet vetni rá. Talán ez lehet az oka, hogy egyetlen szót sem értettem a készülő folytatás történetéből, de talán nem is ez az, ami a játékosokat leginkább érdekli. :)

Sokkal fontosabb lehet, hogy milyen újításokkal találkozhattok. Először is, tizenhét új egyjátékos küldetés és egy újfajta többszereplős mód vár rátok, mellyel egyszerre nyolcan próbálhatjátok ki egymás ellen képességeiteket. Továbbfejlesztették a kezelőfelületet is, így lehetőség lesz összetett útvonalak kijelölésére, s tucatnyi új hajóval és találmánnyal is találkozhattok, így vezethettek álcázó képességgel rendelkező vadászt, mely magára tudja ölteni aszteroidák vagy egyéb tereptárgyak formáját, egymáshoz csatolható járműveket vagy ionágyúkkal bőven felszerelt fregattot.

Nem is kell már sokáig várnotok, hogy mindezt kipróbálhassátok: ha minden jól megy, a játék doboza valamikor nyár elején már a polcotokon díszeleghet.

Bird

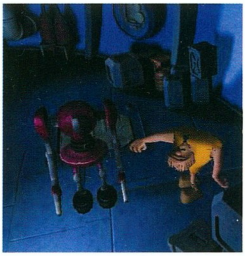
Kiadó: Sierra Studios
Fejlesztő: Relic Entertainment és Barking Dog Studios
Megjelenés: 2000. nyara
Honlap: sierrastudios.com/games/hwcataclysm

IT CAME FOR ZOG

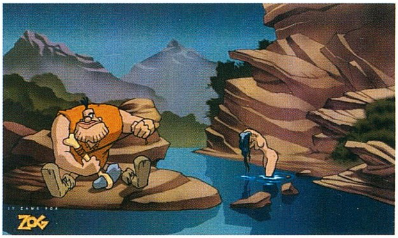
Most döbbentem csak rá, milyen ritkán jelennek meg manapság kalandjátékok. Eddig boldogan éltem életem a szerepjátékok szemellenzős világában, ám most kaptam hírt az ismeretlen nevű Pixeleers csapat készülő játékáról, mely tovább viszi a Kingdom o' Magic és Dementia hagyományait.

A főszereplő ősember, ZOG épp egész életét meghatározó döntés meghozatalán fáradozott, nevezetesen feleségül akarta kérni barátnőjét, s már szertartásos csapásra emelte volna bunkóját, mikor az arra járó repülő csészealj magába szippantotta. Képzelheted, milyen dühös lett a kellemetlen közjátéktól, egyszerű elméjében azonnal felötlött szokásos tevékenységeinek listája (evés, ivás, alvás, bunyó), melyből rövid tépelődés után az esztelen tombolást választotta. Mikor kissé lenyugodott, és a takarítórobotok előmerészkedhettek biztonságos szemétkupacaik alól, elindult, hogy felfedezze új otthonát, s ha lehetséges, visszatérjen a régibe befejezni a félbeszakadt mozdulatot.

Az Alone in the Dark sorozathoz hasonló megjelenítést alkalmazó, ám annál jelentősen komolytalanabb program kezelése nem lesz különösebben bonyolult, félig-meddig akciójátékokat idéz, hisz járkáláson kívül csak ugrálásra, ütögetésre és jelbeszédre lesz lehetőséged. Ennek megfelelően nem kell lexikonok szöveganyagát idéző méretű párbeszédeken átrágnod magad, hanem az UFO című alapműhöz hasonlóan el kell vonatkoztatnod az alapvető kommunikáció szabályaitól, hogy belásd, milyen könnyű pár jól irányzott pofonnal a helyes irányba terelni mások gondolatait.



Bird



Fejlesztő: Pixeleers Media Entertainment
Megjelenés: 2001. tavasz
Honlap: www.itcameforzog.com

• Újabb csapat – méghozzá nem is akármilyen – vált ki a Bullfrogtól, alakított saját fejlesztő céget. A Lost Toys mindössze három főből áll, de ezek az emberek (Glenn Corpses, Jeremy Longley, Darran Thomas) olyan programok készítésében működtek közre, mint például a Populous, a Theme Hospital vagy a Dungeon Keeper. Első saját programjuk az egyelőre még kódnéven futó MoHo lesz, melyet a hosszas tárgyalássorozatok után végül a Take 2 ad ki, remélhetőleg még idén.

• 2000. március 4-én a japán boltokba került végre a Playstation 2, melyből 980 ezer, azaz csaknem egymillió darabot adtak el március 6-ra. Ez a tízszerese az öt évvel ezelőtt, a Playstation megjelenésekor regisztrált eladásoknak. Ráadásul az interneten megrendelt konzolok nagy részét még nem is szállították ki a vásárlóknak.

• A Fox Interactive kiadásában megjelenő Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas zenéjét a 17 éves rap zenész, Lil Zane készíti majd.

SILENT HUNTER 2

Úgy gondolom, ahhoz, hogy valaki második világháborús tengeralattjáró-szimulátorral játsszon hosszú távon, fanatikusnak kell lenni. Történelmi érdeklődés ide vagy oda, jómagam biztosan nem vágynék az óceán mélyén háborúzni. De nem vagyunk egyformák, hiszen ti meglehet, nem kívánjátok hallani a sárkányszárnyak suhogását...

Ezért érdemes lesz odafigyelnetek, mi is történik a Mindscape műhelyében. Hamarosan az Atlanti óceán hullámai alatt szemtanúi, mi több, irányítói lehettek Németország, Anglia vagy Amerika tengeralattjáró „seregeinek".

Ha emlékeztek, a Silent Hunter még 1996-ban jelent meg, s a maga csaknem négyszázezres eladási statisztikájával igen szép sikert könyvelhetett el. Most, 2000-ben már olyan eszközök állnak a fejlesztők rendelkezésére, hogy megjelenhettek a monitoron olyan részletek, mint a füst és a láng. Immáron minden teljes 3D-ben renderelt csoda lesz. Gondolom, a megszállott játékosokat inkább a tartalom izgatja. Erről csak annyit mondanék, hogy a program készítőinek maga Erich Topp (német tengeralattjáró parancsnok) ad tippeket és tanácsokat. Igaz, a küldetéssorozat nem feltétlenül igazodik a valós történelmi eseményekhez, ám az egyjátékos módban választható pályák közt számos valósághű esemény és akció lesz.

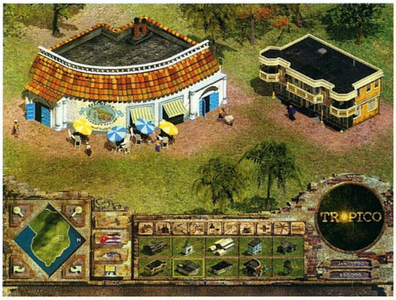
A program az RTIME motort is megkapja majd, ami az internetes játék és természetesen ennek kedvelőinek szívét dobogtathatja meg. Ez az engine képes arra, hogy a különböző operációs rendszereket és gépeket összehangolja, s maximális élményt kínáljon a felhasználóknak, akik így észre sem veszik társuk vagy ellenségük gépének esetleges gondjait...

Lily

Kiadó: SSI
Megjelenés: 2000. ősz
Honlap: www.ssionline.com

TROPICO

Itt a tavasz, s nem csak a rügyek bukkannak elő, hanem a fejlesztő cégek eddig rejtett művei is, melyeket szép lassan nyilvánosságra hoznak. Így tudhattuk meg március 6-án, hogy a



PopTop Software 3D-s stratégia-szimulátort készít, mely jól láthatóan a Railroad Tycoon II nyomdokain halad. A Tropico történeti háttérként latin-amerikai politikai konfliktushelyzetet használ fel, amelyben fontos cél gyors és reprezentatív fejlődést produkálni. Ezért a játékos kénytelen lesz többek között hotelek, gyárak és egyéb ipari létesítmények (több mint százféle lesz) építésével, valamint politikai gondok megoldásával is foglalkozni. Ráadásul, ha a társadalom nem elégedett befektetéseivel és tetteivel, lázadozhat, s a helyi gazdaság válságba kerülhet. Viszont ha a nép megbecsüli, amit teszel, akár anyagilag is támogathat.

A Tropico a PopTop S3D motort használja majd, ugyanazt, amelyet a Railroad Tycoon II-ben is. Így a látvánnyal nem lehet gond, s mint talán e pár sorból kitűnik, maga a játék is túlszárnyalhatja nagynevű elődjét. Karácsonyra talán ez is kiderül.

Lily

Megjelenés: 2000. vége

• A Virgin és a Capcom kapcsolata egyre erősödik. A két cég lassan véd- és dacszövetséget köt, s idén már együttesen jelentet meg több programot is (Jo Jo's Bizarre Adventure , Giga Wing, Tech Romancer). Ez egyelőre még csak a konzol piacot érinti, de valószínű, hogy a PC-s területen is tendencia lesz.

• Angol ügynököt alakíthatunk majd ősztől a Ubi Soft rohamléptekkel készülő kalandjátékában. A modern történetben elektromágneses bányászat (?), számítógépes kalózkodás és még ki tudja, mi bukkanhat fel... Ennek utánajárunk. :)

• Az Impressions és a Sierra március 3-án hivatalosan is bejelentette, hogy kiegészítőt készítenek a Pharaoh-hoz. A Cleopatra újdonságai: négy kampány, tizenöt küldetés, számos egzotikus épületet. Ha fohászkodsz az istenekhez, minden gyorsabban épül majd. A Cleopatra megjelenése – imák ide vagy oda – csak 2000. júliusában várható.

CANNES - 2000. FEBRUÁR 14-18.

JÁTÉK KIÁLLÍTÁS FRANCIAORSZÁGBAN

NEWS

GONDOLATOK EGY KIÁLLÍTÁS KÖRÜL

Idén februárban is megrendezték a Milia kiállítást Franciaországban. A cannes-i rendezvény a hazai fejlesztők, internet szolgáltatók és egyéb kiadók mellett többek között azokat az európai cégeket invitálta meg, akik például még kishalak lennének a londoni ECTS-en való megmérettetéshez. Mint tudjuk, már az angliai kiállítást sem keresik fel a játékbusiness igazi nagyágyúi, erőiket kizárólag az amerikai E3-on vonultatják fel. Így csaknem teljesen új piacba nyerhettünk betekintést, s bizony nemegyszer meglepődtünk...

Az évről évre erősödő Milia idén már igazán szép számadatokkal büszkélkedhet, hiszen a 7254 m2-es területen harminchét ország csaknem nyolcszáz cége állította ki termékeit, s erre ötvenkét országból több mint kétezer ötszáz másik cég volt kíváncsi!

Áttekintve a kiállítás által bemutatott szoftvereket, termékeket, lehetőségeket és a sajtótájékoztatókon meghallgatva a társaságok céljait, jövőbeli terveit, s beruházási irányvonalát, különös hangulat fogott el. Ebben a cseppet sem futurisztikus környezetben érkezett – tudom, kissé megkésve – az érzés, tényleg itt van 2000. Ebben a száguldásban és a számítástechnika rohamszerű fejlődése közben szinte fel sem fogjuk, mi történik körülöttünk, pedig valóban fordulóponthoz érkeztünk. Ez megmutatkozik az élet minden területén, de minket most természetesen ennek a játék része érdekel. A következő három évre felvázolt tervek alapján hamarosan játszó világról beszélhetünk, olyan átfogó birodalomról, mely teljes egységként lélegzik, s olyan közösségbe invitálja meg az embereket, melyben helyet kap mindenki, legyen akár elfoglalt üzletember, kisiskolás, épphogy írni tanuló gyermek, vagy nyugdíjas éveit élvező nagypapa. Hiszen nem kell már feltétlenül PC ahhoz, hogy magunk is apró szálon elindulva kapcsolódjunk a világháló áramlataihoz. A következő években megtehetjük ezt mobiltelefonnal, konzollal és interaktív televízióval is. A tér kitágul, a helyhez kötöttség megszűnni látszik, s az internetről minden mindenhonnan elérhető.

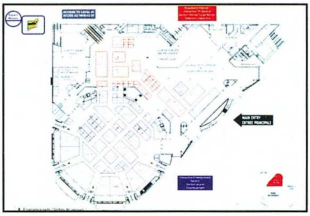
A játékcégek nagyságai hatalmas összegek befektetésével olyan portálok létrehozásán fáradoznak, ahol az adott cég programjai minden egységgel elérhetők (konzol, mobiltelefon stb.), a felhasználók helyben, online játszhatnak, megoszthatják tapasztalataikat egymással, segíthetik egymást, s közösséget alkothatnak. Ma még elmosolyodsz rajta, de talán hónapokon belül természetes lesz, hogy mobil telefonodra rövid szöveges üzenet (sms) érkezik, amikor például lekerülsz Quake top listáról...

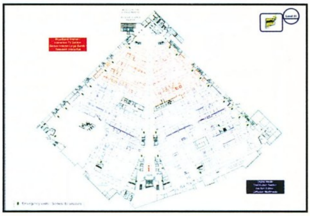
A konzol piac megállíthatatlan erősödése jól látható volt a kiállításon. A játékprogramok több mint fele ebben a kategóriában került a nagyközönség elé. Igaz, akkor és ott még a Sega Dreamcastja volt az egyetlen online szolgáltatást nyújtó konzol – mely bizonyos országokban a vásárlóknak netes hozzáférést és e-mail címet is biztosít! Mint tudjuk, azóta már a japán piacra betört a PlayStation 2 is, mely előtt szerintem a játszó világ bizony térdre borul majd...

Mivel a kiállítás egyik célja volt a fejlesztők és a kiadók egymásra találásának segítése, számos keleti cég érkezett a Miliára. Konklúzióként elmondható, hogy ez az elhatárolódó piac igen lassan oldódik. A kelet-európai cégek helyzete sem könnyű, s az ázsiai területeken még több gond van, ami főleg a gyökereiben más kultúra és a nyelv lokalizálásnak nehézségeiből fakad.
A hazájukban, sőt mondhatom, hogy saját régiójukban is egyre erősödő cégek számára ezek a gondok akadályokat vontak az európai és amerikai piachoz vezető útra. Szerencsére a világ nyitott és kíváncsi, így több tajvani és orosz cég is folytat már olyan ígéretes tárgyalásokat, melyek szerint van remény, hogy nem veszítjük el ezeket az érdekes, számos új, kreatív ötletet rejtő fejlesztőcsapatokat.

Felmerülhet ismét a sokat vitatott kérdés: elidegenedik-e a világ? Szerintem nem, sőt. Új közösség van születőben, melyben nem számít, hogy fizikálisan éppen hol vagyunk, s a helyi társadalom mellett létrejön egy nagyobb, merem mondani, emberiséget átfogó kapocs, amely lehetővé teszi nem csupán a játszó világ kialakulását, de egymás segítését és az információ szabad áramlását is. Ha az megvalósul, csupán arra leszek kíváncsi, hol tűnik fel újabb elérhetetlennek látszó határ, s milyen gyorsan törünk át majd azon is...

Lily





NEWS

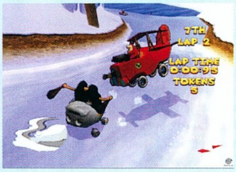
INFOGRAMES

A Havas mellett talán az Infogrames az egyetlen olyan francia cég, melynek sikerült talpon maradnia az amerikaiak mellett. Érthető módon az E3-on és az ECTS-en szerényen a háttérbe húzódott, de a hazai pálya előnyét alaposan kihasználta, s óriási standot állított fel Cannes-ban. Monumentális plazmatévéken hirdette a következő nagy játékát, az Alone in the Dark 4-et. Sajnos a kiállításon nem volt módunk találkozni a fejlesztőkkel, így nem is tudtuk kipróbálni a programot, de igyekeztünk minél több információt összegyűjteni róla.

WACKY RACERS

Az idősebb korosztály (itt most a 30-asokra gondolok, játékosok esetében bizony ez már a korosabbak csoportja) bizonyára emlékszik még gyermekéveinek egyik legjobb rajzfilmsorozatára, a Flúgos futamra. Egyszerűen imádtam, még csokival sem lehetett elvonszolni a képernyő elől. Az Infogrames megvette a jogokat, s készül a rajzfilmet feldolgozó humoros autóverseny. A kiállításon két csinos francia lány Wacky Racers pólókat osztogatott, de csak azoknak, akik meg tudták mondani a főgonosz kutyájának a nevét. Sajnos csak a magyart ismertem, s a hostessek meglehetősen értetlenül bámultak rám, amikor kiböktem: Kapd el Mard el. Nem egyszerű autóversenyről van szó, a győzelem elérésének az érdekében itt mindent szabad. Aláaknázhatjuk az utat, eltorlaszolhatjuk az egyetlen átjárót, semmi sem tiltott. Az idősebb és fiatalabb korosztály egyaránt jól fog szórakozni ezen a játékon.

Megjelenés: 2000. június



BEETLE CRAZY CUP

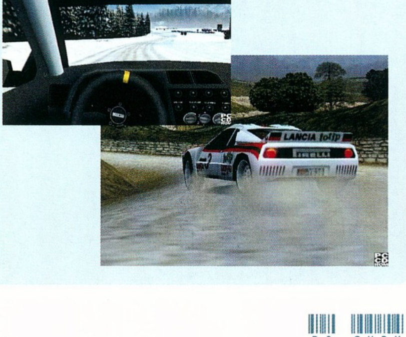
A 60-as 70-es évek legendás „bogarának" a kormánya mögé ülve az autóversenyzés egészen más dimenzióját tapasztalhatjuk meg. A jó öreg Volkswagen bogárhátú nem a sebesség-mániákusoknak készült, mégis volt benne valami, amiért mindenki szerette. Ezt a korszakot és életérzést eleveníti fel a Beetle Crazy Cup, melyben a címadó modellen kívül még 39 egyedi autóval gurulhatunk a rajtvonalhoz. Közöttük lesz a gyönyörű új bogárka is, amely nagy kár, hogy a magas ára miatt nem tud itthon annyira elterjedni, mint az elődje. Ez a szimulátor nem a valósághűsége miatt lesz nevezetes. A nitromotorokat bekapcsolva hihetetlen akrobatamutatványokra leszünk képesek. Ez az a program, mely még a legszkeptikusabbakat is meggyőzi a számítógépes játékok létjogosultságáról.

Megjelenés: 2000. március

RALLY MASTERS

A világ legjobb rally versenyzői a legnehezebb pályákon egész évben egyetlen cél érdekében küzdenek: elnyerni a bajnokok bajnoka címet. Itt van mindenki, aki számít: Colin és Alister McRae Angliából, Tommi Makinen Finnországból, Yoshito Fujimotó Japánból, s még nagyon sokáig sorolhatnám a listát. 17 felspécizett autó, 40 különlegesen nehéz pálya, s a világ legjobb rally versenyzői. Kell ennél több? Új trónkövetelő érkezett, a rally őrülteknek kötelező darab.

Megjelenés: 2000. március



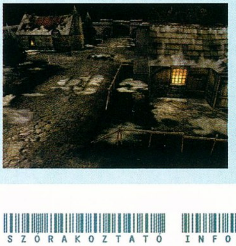
SOULBRINGER

A Soulbringerrel két évvel ezelőtt találkoztam Londonban, akkor a Gremlin standot ékesítette. Azóta a világ azonban nagyot változott, s a Gremlin az Infogrames védőszárnyai alá került (azt hiszem, így kell finoman megfogalmazni a felvásárlást). Nagyon úgy néz ki, hogy ez a fantasztikus akció-szerepjáték végre valahára elkészül. Engem leginkább a Bungie Myth-jére emlékeztet, de ennél jóval többről van szó. Az ígéretek szerint olyan harcrendszert kapunk, melyet saját magunk alakíthatunk ki. Lehet egyszerű hack and slash Diablo módra, de az ínyencek összetett kombinációs támadásokat is megtervezhetnek.

A tények: 40 óra tiszta játékidő, 60 NPC, 60 térkép, 450 polgár, szörnyek, élőhalottak, saját kastély.

Megjelenés: 2000. május

Mocsy
mocsy@vogel.hu



ALONE IN THE DARK 4

A programok hömpölygő áradatában nagy ritkán akad pár játék, mely kiemelkedik a többi közül, s új stílust teremt. Ilyen volt az 1992-ben megjelent Alone in the Dark, mely egy csapásra hatalmas rajongói táborra tett szert. Köszönhette ezt egyrészt Howard Philip Lovecraft Cthulhu mítoszára építkező misztikus világának, és annak az újszerű, változó kameraállásokat használó megjelenítésnek, mellyel azelőtt még sehol sem találkozhattunk.

Azóta sokan próbáltak hasonlót alkotni, s – véleményem szerint – a Resident Evilnek sikerült is túlszárnyalnia „őse" sikerét, de a Darkworks fejlesztő csapata végre úgy határozott, ideje visszaszereznie az első helyet, s hozzáfogtak a negyedik rész elkészítéséhez. Elszántságukat bizonyítja, hogy nem bíztak semmit a véletlenre, nyolcszáz oldalas forgatókönyvükben a legapróbb részletekig mindent előre kidolgoztak.

Ismét találkozhatunk Edward Carnbyval, a misztikus tanokban jártas magándetektívvel, kit ezúttal a bosszú vezérel Árny szigetre, mikor hírül kapja, hogy meggyilkolták legjobb barátját. Ám hamarosan rá kell döbbennie, hogy ismét természetfeletti hatalmakkal áll szemben, s vadászból üldözötté válik. A sziget lakóinak legtöbbje már évekkel ezelőtt elmenekült a kísértetjárta helyről, ám ő nem futamodik meg, zseblámpájával s revolverével felszerelkezve szembeszáll a csapkodó csápok s kocsonyás testű lények seregével.

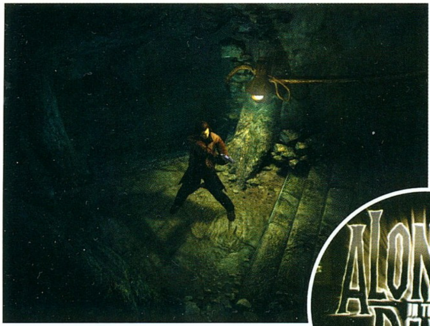
Az imént említett zseblámpa jelentős szerepet játszik a játék hangulatának megteremtésében. Képzeld el a félhomályba burkolózó termet, melyet csupán egyetlen vékony fénysugár világít meg. Minden sarok, minden árnyékban lévő hely leírhatatlan veszélyt rejthet; feszült figyelemre lesz szükséged, hogy időben felfedezd a közeledő ellenségeket. Na, meg persze látványnak sem utolsó, amint nyomok után kutatva végigpásztázol a bútorokon. Engem teljesen levett a lábamról, mikor a játékról készült animációban megpillantottam ezt a kis csalással elért effektet.

Csalás alatt azt értem, hogy a hagyományoknak megfelelően a háttér továbbra is előre lerenderelt, kétdimenziós képekből áll, így a tárgyak nem vethetnének valós árnyékot, ám a programozók ügyes fogásként több képet, sötétbe borulót s megvilágítottat feszítettek egymás fölé, s ha valahová fénysugár esik, egyszerűen csak előtérbe hozzák ez utóbbiak valamelyikét, ily módon érnek el meglepően valószerű hatást.

A fix háttér más szempontból is nehézségeket okoz: jelentősen behatárolja a tárgyakkal történő manipuláció lehetőségét. Nem lőhetünk szét lámpákat, nem zúzhatjuk darabokra az utunkat álló asztalt, nem tolhatjuk odébb a szekrényeket, ezeket mind ki kell kerülni. Eddig ezt a gondot úgy oldották meg, hogy bizonyos eszközöket térben helyeztek el, ám ezek erősen kiríttak környezetükből. Sajnos a készítőknek azóta sem sikerült jobb módszert kitalálniuk, ám a másik újításuknak köszönhetően jelentősen csökkenthették ezeknek a tárgyaknak a számát.

Ez az újítás a játékmenetre vonatkozik. Akik kipróbálták az előző epizódokat, tudhatják, hogy az első és harmadik részben rengeteg hagyományos kalandelem található, míg hozzájuk képest a második inkább az akciójátékok körébe illik. Most ismét a kaland kerül előtérbe, ám egészen újfajta megközelítésből: Nem tárgyak gyűjtögetésével, s megfelelő helyen történő használatával kell töltened az idődet, inkább amúgy Sherlock Holmes módra fogsz nyomok után szimatolni. Ezáltal ahelyett, hogy feneketlen zsebed benzineskannákkal s egyéb abszurd holmikkal lenne teletömve, elmédben hordod magaddal a titkok kulcsát.

A játék során számos lénnyel fogsz találkozni, melyek végre nem csupán kinézetben, gyorsaságban és erőben térnek el egymástól, de sajátos viselkedési móddal is rendelkeznek. Némelyik nem bírja az erős fényt, így elijesztheted, ha fölkapcsolod a villanyt, vagy zseblámpáddal a szemébe világítasz, de nem mind kezd rögtön fejvesztett menekülésbe: előfordulhat, hogy egyikük ravaszul a hátadba kerül, s onnét ront rád. Mások viszont



gyenge szemekkel, ám robosztus testalkattal rendelkeznek, így az sem elég elpusztításukhoz, ha fegyvered teljes tárát beléjük ereszted, viszont a sötétben bántatlanul ellopakodhatsz mellettük.

S ha már az ellenfeleknél tartunk, meg kell említenem a közelharc szerepét. A legtöbb játékban a lények csak csapkodnak, vagy adott esetben lövöldöznek, a főhős pedig megvetett lábbal várja a támadásaikat. Az Alone 4-ben viszont gyakran földre kerülhetsz, mikor hatalmas, kutyaszerű szörnyetegek vetik rád magukat, s ott kell legyőznöd őket, miközben karodat marcangolják. Ez a testközelség sokkal áthatóbbá teszi az izgalmat. A játékos ahelyett, hogy a jól ismert ütésekkel vagy rúgásokkal tartaná távol ellenfelét, kétségbeesetten kapkod, hogy a megváltozott helyzethez alkalmazkodjon. Így aztán nem csoda, hogy csak a főhős kétszázféle mozdulattal rendelkezik, melyből hetvenet a harc megjelenítésére használtak fel. Azt hiszem, ehhez nem kell semmi egyebet hozzáfűznöm...

Sőt, igazából minden fontos tudnivalót elmondtam, ebből már talán kitűnik, hogy nem akármilyen programra számíthatunk. Sajnos, hiába az előző epizód óta eltelt négy év, még egy darabig várni kell a megjelenésre, a legutóbbi hírek szerint csak valamikor az utolsó negyedévben kerül a boltokba, de azt hiszem, akkor bőven kárpótolva leszünk a hosszú várakozásért.

Addig is jó alaposan pihenjétek ki magatokat, mert a sziget rémségei biztos nektek is okoznak pár álmatlan éjszakát.

Bird

Fejlesztő: Darkworks
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2000. október
Honlap: www.aloneinthedark.com

ALONE IN THE DARK

1992

Edward Carnby (vagy a kolléganője, Emily Hartwood), a híres magándetektív különös ügyön dolgozik. Egy vidéki kastélyban megmagyarázhatatlannak tűnő események zajlanak. A környékbeli parasztok különös fényeket és zajokat véltek látni és hallani. Sokan kísértetekről suttogtak, de senki sem mert a hely közelébe menni. Ez volt az a játék, mely híressé tette a horror akció-kalandot. Hihetetlenül hangulatos zene, páratlan akció, s izgalmas fejtörők jellemezték. Az újszerű kamera megoldás elkápráztatta a játékosokat. Egyszerűen letehetetlen volt letenni.

Gépigény: 386DX-40, 2MB RAM

ALONE IN THE DARK 2

1994

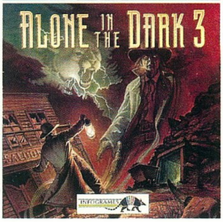
Edward Carnby régi barátja bajba került. Az elrabolt kis Saunders lány után nyomozott, amikor is összetűzésbe került a hírhedt kísértetkalóz, Félszemű Jack bandájával. A küzdelemben ugyan alulmaradt, de még sikerült idejében értesítenie régi cimboráját. Itt lép be a képbe az öreg Carnby, aki bátran szembeszáll az élőhalott kalózokkal. Több mint 30 óra a tiszta játékidő, mialatt garantáltan nem fogunk unatkozni egy percig sem. A játék technikailag nem sokat változott, de ettől függetlenül klasszikus darab. Csak DOS alatt működött, de gond nélkül futott 486DX-50-en, 8 MB RAM-mal.

ALONE IN THE DARK 3: GHOSTS IN TOWN

1995

A trilógia befejező darabja. Carnby Emily Hartwood felkutatására érkezik a western faluba, ahol mellesleg egy egész forgatócsoport is eltűnt. Régi barátok és ellenségek is feltűnnek a színen, s rövid időre Carnby lelke egy puma testébe költözik. A játék még mindig 320*200-as felbontásban fut, de a hangulat maradt a régi. Nem nagyon változott a gépigény sem, 486DX-66 és 8 MB kell a játékhoz. Könnyen kezelhető, remek fejtörőkkel megtűzdelt program, s végig izgalmas játékmenet. Az első rész hangulatát ugyan nem éri el, de ettől függetlenül kötelező darab minden kalandjátékos számára. Említettük már, hogy ebben a PC guruban ez a teljes játék?

Mocsy



NEWS

MICROÏDS

A Milia 2000 több cégből is előhozta a titkokat. A Microids részéről ez az európai piacon való terjeszkedés stratégiájának nyilvánosságra hozatalát jelentette. David Glover, a marketing részleg új vezetője áprilisra ígérte a teljes kép feltárását, ezért erről bővebben nem szólhatok, de mint játékos, egész más foglalkoztatott leginkább a Microids háza táján...

Végre bizonyos, hogy az Empire of the Ants nem tűnt el a süllyesztőben! Ennek örömére azonnal kerestem valakit, aki részt vett a program fejlesztésében. Olivier de March lelkesen mutatta be birodalmát, és válaszolt kérdéseimre is.

EMPIRE OF THE ANTS

„A hangyák birodalma”... Talán nem hangzik túl izgalmasnak számodra, pedig Bernard Werber azonos címmel megjelent, több mint húsz nyelvre lefordított regénytrilógiája a maga négy-ötmilliós eladott példányával igazi bestsellernek számít. Azért ez mégsem lehet véletlen... Ha kicsit is figyelted már, vagy foglalkoztál ezzel a rovarcsaláddal, tudhatod, tagjaik milyen magasan fejlett civilizációt hozhatnak létre, különlegeset, mást, mint mi, mely nyomaiban sem hasonlít az emberek által alkotott közösségekre. Mégis itt élünk, egy dimenzióban és térben, egymás mellett, legalább velük békében, hisz eddig talán észre sem vettük őket, hacsak nem a mi konyhánkból csenték a morzsát.

CÉLOK ÉS ESZKÖZÖK

Ha kicsit is nagyító alá veszed a hangyák társadalmát, láthatod, hogy megdöbbentő szervezettségű, tiszteletre méltó királyságot hoztak létre; támadó és védelmi rendszerük egyedülálló, s a dolgozók specializálódása miatt, a bolyon belül minden a lehető leghatékonyabban működik. Mindezek ellenére e látszólag egyszerű, tiszta szervezettséggel meglepően hamar gondjaid támadhatnak, s rádöbbensz majd, ez kegyetlen világ, a harc nem pusztán hatalomért, a puszta létért folyik.

Rovarok, rovarok, rovarok. Mivel hatvan féle rovarral kerülhetsz kapcsolatba a játékban, a kétéves fejlesztésből az egyes fajok viselkedésének minél tökéletesebb kialakítása, és leprogramozása jelentős részt foglalt el. Az AI megalkotása különösen érzékeny pontja minden játéknak, s mivel az Empire of the Ants „szereplői” a valóságban is létező lények, viselkedésüket ennek megfelelő modellre kellett építeni. A hatvan fajból ráadásul húsz hangyaféle, így az egyes alfajok különbözősége kétségbeejtő kihívást jelentett.

A játék részben követi Bernard Werber könyvének történeti szálait, így a tizenkilencedik küldetés végére akár az embereket is elérheted...

Emlékeztek, mennyire odavoltam, hogy a Majestyben egységek irányítása nélkül kell kontrollálni a birodalmat? Itt is kicsit hasonló lesz a helyzet, ugyanis nem utasítod az egyes munkásokat, csupán kijelölöd a támadási célpontokat, vagy az élelem-begyűjtési zónákat. S ha kiadtad a parancsot, vagy megváltoztattad a prioritást (például a felfedezés vagy a harc az élelmiszer beszerzése előtt), az nem jelenti azt, hogy a dolgozók mindent eldobva rohannak az új feladat felé. Előbb szépen befejezik tevékenységüket, s csak aztán kezdenek valami másba.

Ezért például a veszélyes, háborús övezetek környékén gyorsan be kell szüntetni minden tevékenységet, s katonákat rendelni oda.

Maga a társadalom felépítése vázlatosan a következő: a királynő, minden bolytag szülőanyja. Ha őt megölik, s nincs legalább egy hercegnő „készenlétben”, a szaporulatnak vége. A tojásokból kikelő utódok típusa a te „megrendelésedtől” függ, így születhetnek egyszerű, mindenre alkalmas, vagy különleges munkások is. Az egy konkrét feladatra szakosodott hangyák igaz, csak az adott munkakörben tudnak tevékenykedni (építő, gondozó, katona stb.), ám ott sokkal hatékonyabbak, mint közönséges társaik. Talán nem is gondolnád, hogy a boly tisztasága milyen fontos, pedig például a piszkos termeket alattvalóid, sőt maga a királynő is elhagyhatják. Minden mindennel összefügg, s az egész oly különös... Érdekes lesz.

GRAFIKA

Amikor először láttam a képeket ebből a teljesen 3D-ben pompázó programból, azt hittem,

NEWS

az animációból kilopott képernyők köszöntenek vissza rám. Pedig nem. A játék néz ki ilyen lélegzetelállítóan. S a szinte végtelenszámú kamera-beállítási lehetőség csak fokozza a döbbenetes hatást. Gyönyörű.

MULTIPLAYER

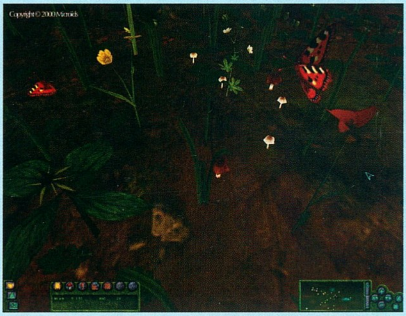
A hangyabirodalom háborúit multiplayer módban is vívhatjuk emberbarátainkkal (amíg a hangyák nem tudnak ringbe szállni:))). Természetesen az internetes, illetve a helyi hálózati opció is választható lesz. A játékosok száma legfeljebb nyolc lehet.

ÖSSZEGZÉS

Nem hiszem, hogy ez lesz az év stratégiája vagy szimulációja, de feltétlenül pályázhatna a különös, újdonságot hordozó program címre. Számomra már az is öröm, hogy hozzáférhetünk végre. Ráadásul a játék mellett részletes enciklopédiát is kapunk a programban felbukkanó hatvan féle rovarról, s így csökkenthetjük esetleges biológiatudásbeli hiányosságainkat.

Az egy CD-s program megjelenése most, a napokban, márciusban várható, s futatásához a lélegzetelállítóan szép grafika ellenére sem kell több, mint 32 MB memória és valamilyen egyszerű 3D-s kártya.

Érdekességként megjegyezném, míg e sorokat olvastátok, bolygónkon talán negyven ember született, és körülbelül hétszázmillió hangya...



FORT BOYARD MILLENIUM

A Microïds másik sikervárományosa ez a program, amelyhez én már jóval kevésbé fűznék reményeket, mert híres sorozat harmadik része ide vagy oda, ez egész egyszerűen Tomb Raider klón.

E híres erőd termeinek labirintusaiban az események az elveszett, misztikus talizmán és annak ereje körül bonyolódnak majd, s Arok seregeivel kell megküzdened, hogy jó esetben megérd a végső összecsapást is.

A Fort Boyard Millenium megjelenése áprilisban várható.

Lily

www.microids.com

BUKA ENTERTAINMENT

A nagy kiadók távolmaradásával a kelet-európai kiadók is lehetőséget kaptak a bemutatkozásra. Ezek közül az orosz Buka Entertainment az egyik legtermékenyebb.

GROMADA

Mostanában komoly hiány mutatkozik a tisztán akciójátékok piacán. Egyszerűen eltűntek azok a kis, aranyos programok, melyeknek egyetlen céljuk volt csupán: minél több ellenfelet elpusztítani. Ez az űrt hivatott pótolni a Gromada, amelyben a gonosz idegenek már megint nem férnek a bőrükbe. A bolygó sorsa rajtunk, s Cassandra nevű tankunkon múlik.

Megjelenés: megjelent

HARD TRUCK 2

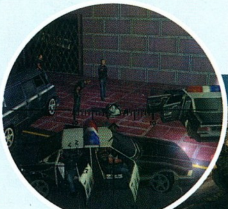
Ebben a kamionszimulátorban lehetőségünk nyílik arra, hogy megtudjuk, milyen is az igazi kamiontulajdonos élete. Nem csak versenyzésről van szó, bár erre is lehetőségünk adódik a játék során. A cél egyértelmű: profitot kell termelnünk. Az állomáshelyünkön felvesszük az árut, s el kell fuvaroznunk a megrendelőhöz. Amennyiben gyorsabban teljesítjük a megrendelést a vetélytársainknál, úgy a hasznunk magasabb lesz. A befolyt összegből karbantarthatjuk a gépünket, továbbfejleszthetjük, vagy akár vehetünk egy teljesen újat is.

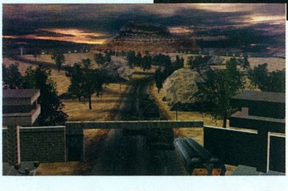
Megjelenés: 2000. április

PROJECT OVERDRIVE

Ez a hamarosan megjelenő program ötvözi az autós és a First person Shooter játékok legjobb tulajdonságait. Piti bűnözőként kezdünk, s az a célunk, hogy az egyik legmenőbb bűnbanda fejévé váljunk. A Project Overdrive érdekessége, hogy a cselekmény egy 16 négyzetkilométer alapterületű városban játszódik, s először a játékok történelmében bármelyik házba bemehetünk.

Megjelenés: 2000. augusztus

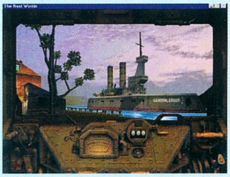




THE NEXT WORLDS

Hirtelen nem is tudom, melyik kategóriába soroljam a Next Worldöt. Akció, kaland, ügyességi? Azt hiszem, ezt nem ilyen könnyű eldönteni. 6 különböző világban kell felkutatnunk az elveszett teleportok darabjait. Közel 30 különféle egység közül választhatunk, kezdve a fantasy világok őshüllőjétől, egészen a tudományos-fantasztikus irodalom űrvadász gépezetéig. Nem egyszerű lövöldözős játékról van szó, mi döntjük el, hogy melyik oldalra állunk a háborúban. Amennyiben a morális oldalról nem tudunk egyetérteni valamelyik küldétéssel, bármikor abbahagyhatjuk, sőt még az ellenséges vezető által felajánlott megbízatást is elfogadhatjuk.

Megjelenés: megjelent



BLOOD AND LACE

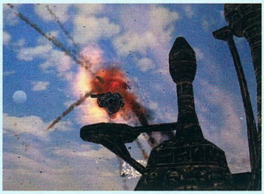
Olasz fejlesztésekről nagyon ritkán hallani. A legutolsó talján számítógépes játék a Screamer sorozat volt, azóta nagyon nagy a csend. Egészen mostanáig, ugyanis a Milián az MGG csoport bemutatta a Blood and Lace-t, amely azonnal felkeltette a férfiközönség figyelmét. No, nem a történet kidolgozottsága, az engine tökéletessége, s még csak nem is a különleges effektusok káprázatossága. Minden szempár a képernyőn tipegő hölgy domborulatait vizslatta. Volt is mit, hiszen a szóban forgó cicus mellbősége vetekszik Lara kisasszonyéval.

A készítők tökéletesen tisztában voltak azzal, hogy mi kell a nagyközönségnek, s meglehetősen gyakran irányították a kamerát az asszonyka dekoltázsába. A Blood and Lace középkori kalandjáték, melyben a főhősnőnek túlvilági lények egész garmadáját kell semlegesítenie. Igaz ugyan, hogy fel lett szerelve karddal, de mégsem az öldöklés a játék lényege. Sokkal inkább kalandjáték, amit nem is nagyon bánok, hisz az FPS-ekkel lassan már Dunát lehet rekeszteni. Ennek ellenére hatféle fegyvert is találhatunk a játékban, a mezei favágó baltától egészen a tízlövetű muskétáig. Szükség is lesz ezekre, hiszen vámpírok, zombi apácák és ehhez hasonló rémes teremtmények törnek az életünkre.

Megjelenés: 2000. ősz

Mocsy
mocsy@vogel.hu

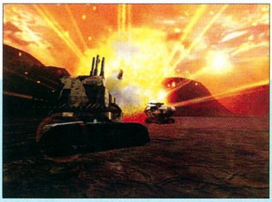
ECHELON



A Buka PR managere erre a projektre volt a leginkább büszke. Az Echelonban (vagy más néven Stormban) a harc a lázadók és a birodalmi flotta között dúl. A lázadók szert tettek egy eddig ismeretlen idegen faj által birtokolt technológiára, s ezt akarják felhasználni világuralmi terveik megvalósítására. Több mint 12 vadászgép közül választhatunk, s ezeket mi szerelhetjük fel a küldetésnek leginkább megfelelő fegyverzettel. A játék futtatásához mindenféleképpen szükségünk lesz 3D gyorsítóra, a nélkül ne is próbálkozzunk. A képeket elnézve van még mit csiszolni az Echelonon, de ha kész lesz, akkor bizony érdemes lesz rá odafigyelni.

Megjelenés: 2000. augusztus

Mocsy
mocsy@vogel.hu



GROUND CONTROL

A Havas Interactive óriási standot épített fel a Milián, ennek ellenére azonban igencsak szegényes felhozatalra volt képes. Meglepő módon a Half-Life volt a legnagyobb nevük, pedig az már nem mai gyerek. Ennek ellenére az összes díjat megnyerte a játékkategóriában. Volt ott azonban egy másik stratégia játék, amelyik felkeltette az érdeklődésemet. A Ground Controlt a Massive Entertainment nevű svéd fejlesztőcsapat készíti. Úgy tűnik, a cég nagyon sokat vár ettől a névtől. A GC szakít a C&C által felállított hagyományokkal, s új utakon próbálja meghódítani a játékosokat. Nincsenek erőforrások, minden küldetést adott számú egységgel kell teljesítenünk. Ez nem is olyan nagy baj, főként ha figyelembe vesszük, hogy a hírhedt „tank rush" mennyire idegesítő volt a Red Alertben. Nincs „Fog of War", csak akkor látjuk az ellenfelet, ha az a látómezőnkbe kerül. Remek csapdákat lehet így felállítani a hegyek között. A háború két szembenálló csoport között dúl 15-15 küldetésen keresztül. Minden egyes frakciónak 13 különféle harci eszköz áll a rendelkezésére, kezdve a gyalogosoktól egészen a szuperszonikus bombázókig. A bevetés előtt lehetőségünk lesz átalakítani a járművek fegyverzetét, s különleges felszereléseit. Sajnos demót még nem tudunk mutatni a játékból, de az ígéretek szerint a kész program megjelenése előtt kapunk belőle, s azt feltehetjük a CD-re.

Megjelenés: 2000. nyár

Mocsy

CODEMASTERS

Ugyan PC-re is folyamatosan fejleszt, de ez a cég egyre inkább a konzol, azon belül is a Playstation felé fordul. A kiállításon bemutatott programok mindegyikének kiadják, illetve már ki is adták a PSX verzióját is.

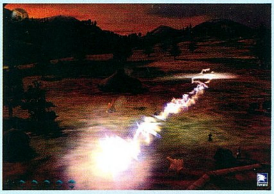
Sajnos a fejlesztők semmi újat nem hoztak ki reprezentálni, csak a cég már befutott sikerdarabjait. A nagyközönség így csodálhatta meg a Colin McRae Rallyt, a Toca 2 Touring Carst, a No Fear Downhill Mountain Bikingot, a Jonah Lomu Rugbyt, a TOCA Touring Car Championshipet és a Micromachines V3-at.

Szívesen láttam volna valami érdekfeszítő újdonságot is, például a Colin McRae Rally 2-t, akár csak alfa fázisban is...

MILIA APRÓSÁGOK

• A Milia 2000 győztesei:
Action games – Half-Life (Sierra)
Strategy games – Age of Empires 2 (Microsoft)
Online games – Ultima online: The Second Age (EA)
Adventure and RPG – Silent Hill (Konami)
Simulation and sport games – FIFA 2000 (EA)

• Ian Stewart (Infogrames) felügyelte a kizárólag internetes cég, a Zoo Media Corporation megalakulását.



• A Playstation megegyezett a Lionheaddel, s konzoljára megszerezte a Black&White kiadásának jogait.

• A kiállítás nagy eseménye volt, hogy Ronaldo, a brazil focisztár február 16-án eljött a V-Football bemutatójára. Segítségével az Infogrames kétségtelenül nagyobb tömeget vonzott oda, mint bármelyik másik kiállító.

• Az Eidos ismét kiadja a Tomb Raider 3-at, méghozzá öt új szinttel egyetemben, ezért Lara kisasszony kalandjainak gyűjteménye új nevet is kap (The Lost Artefact).

• Michel Guillemot a UBI Softtal alapít közös céget. A Ludi WAP az új generációs mobiltelefonokra fejleszt majd játékokat. A megcélzott felvevő terület felöleli az amerikai, az európai és a japán piacot is, így a párizsi iroda mellett hamarosan nyitnak egyet Tokióban is.

• „Megszületett" E-Cyas, a virtuális pop-sztár. A XXI. század első internetes énekese megálmodásakor a szülőatyák Ethan Hawke, James Dean és Jim Morrison egyéniségének vonzó részleteit próbálták ötvözni. Igaz, "elvileg célzott felvevő réteg", azaz nőnemű lennék, de bevallom, engem a fickó nem hozott lázba. Viszont érdekes, mi mindent nem találnak ki itt online az emberek szórakoztatására...

Lily

NIKITA

Bár mernék fogadni, hogy nem hallottál róluk, de az orosz Nikita Ltd. 1991 óta, ám főleg a kelet-európai szoftverpiacon van jelen. A Miliára sokak közül ők is abban a reményben érkeztek, hogy találnak tőkeerős kiadót fejlesztés alatt álló, illetve még meg nem jelent programjaik számára.

Az Iron Strategy például igazi, akciódús rts, mely meglepően szép, 3D-s grafikával büszkélkedhet. Ugyan a programot nem próbáltam ki, de a képek alapján bármelyik nyugati csapat munkájával felveszi a versenyt.

A családoknak szánt játékok gyűjteménye kevésbé tűnt érdekfeszítőnek. Ezek közt található a Sixth dimesion – tulajdonképpen kissé unalmas, ám igen látványos 3D-s kaland, a New Robinson – humoros, főleg gyerekeknek készült kreatív mesefeldolgozás és a Barmalei – aranyos, képregényszerűen megrajzolt, vidám kalandjáték.

A KELET KINCSEI

Bevallom nektek, külön élményt jelentett számomra, hogy személyesen találkozhattam a keleti piac képviselőivel. A Milia 2000 kiállítás egyik feladata volt, hogy lehetőséget kínáljon e kiaknázatlan kincsesbánya felfedezésére, s itt most nem a sajtóra, hanem sokkal inkább a kiadókra gondolok. Volt is fejlesztő szép számmal, s remélhetőleg több program elkelt elnyerve a lehetőséget, hogy bekerülhessen az amerikai és az európai piacra is. A legtöbb cég a hazájában már befutott sikerdarabokat hozta el, de még így is számos nehézség akadt, hiszen ezek legtöbbje kizárólag kínaiul, vagy ki tudja, milyen keleti nyelven került bemutatásra, s maguk a készítők is nehezen kommunikáltak angolul. Nekem roppant tetszett a színes választék, amely nem csupán játék, hanem szórakoztató, sőt, képességfejlesztő programokat is tartalmazott. Íme néhány érdekesség!

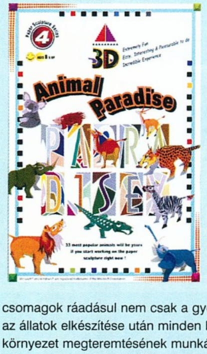
THE SWORD OF THE EMPEROR III

A Softstar Entertainment, Inc. saját hazájában az egyik legnagyobbnak számít. A Sword of the Emperor harcművészettel foglalkozó szerepjáték sorozat, mely Kínában olyan népszerű, hogy a harmadik részből egy hónap alatt több mint százezret adtak el! Ez az a pont, ahol el kell mondanom nektek, hogy Bess Hsiao kissé hadilábon állt az angollal, ezért például a mágiarendszerről képtelen voltam vele beszélgetni, viszont bemutatta nekünk a játékot, s szemében csak úgy ragyogott a lelkesedés.

Ebben a 4 CD-t megtöltő programban két fő karaktert és négy társát vezethetsz a vadregényes kelet tájain át, hogy megtaláld a választ az örök kérdésekre: mi a jó és mi a rossz, valamint hogy mi a világ legnagyobb hatalma. A játékhoz kapcsolódó számadatok döbbenetesek, háromszázféle szörnnyel találkozhatsz, és több mint hatszáz féle tárgyat használhatsz, míg Kínából a misztikus keleten át eljutsz a romantikus Olaszországba.

Ahogy elnéztem a két éves fejlesztés nyomán elkészült programot, megrökönyödtem, hogyan kerülhet a nagyon szép, finom részletességgel, fényekkel és különleges felületekkel elvarázsolt hátterek elé ilyen kis bugyuta, mangás, rajzfilmszerű karaktereket tenni. A Bess által csodálatosnak titulált zene számomra még a közepes szintet sem érte el. Ennyire más világ lennénk? Kiderül, ha a programot valóban angolra fordítja az a kanadai cég, amelyik több kínai játék lokalizálását is felvállalta.

PROFESSZIONÁLIS PAPÍRSZOBRÁSZAT



Igazi gyönyörűség volt látni a Caliber Multimedia által kiállított, papír állatokból készített kollekciót. A kreatív (gyermek)kezeket csábítja szorgoskodásra termékük, mely különféle állatcsoportokról hajtogatni és színezni való sémák készítését teszi lehetővé. A kinyomtatott kivágható mintákat aztán mindenki dekorálhatja, festheti kedvére, hogy végül elkészítse saját papír állatkertjét, rovargyűjteményét, szafari parkját vagy éppen őslény kiállítását.

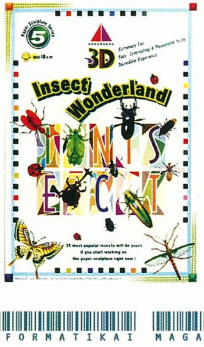
Ezek a multimédiás csomagok ráadásul nem csak a gyermek kreativitását fejlesztik (aki az állatok elkészítése után minden bizonnyal örömmel veti magát a környezet megteremtésének munkálataiba is), hanem gyarapítják a felhasználó tudását is, mert minden élőlényről kapunk apró, ám fontos információkat. Mint mindannyian tudjuk, játszva tanulni sokkal könnyebb. :) Szerintem rohanó világunkban jó kicsit elszöszölni ilyesmivel nekünk, "nagyoknak" is.

CYBER GROOVE

A tajvani pavilon hangulatát igencsak feldobta a Front Fareast Industry standja, amelyen kiállították az első PC-s 3D táncprogramot. A Cyber Groove használatához nem elég a számítógép, szükséged lesz egy szivacsos „tánclapra" is. Ha készen állsz, kezdődhet is a show: állj a placcra, és válassz számot. A ritmust követve feltűnnek a képernyőn a nyilak, melyeket megtalálsz a tánclapon is, s kezdheted az eszeveszett ugrabugrálást (akár párban is). Tiszta őrület!

A programot bemutató fiú mosolyogva, lelkesen pattogott a nyilakon, de nem láttam egyetlen európait sem, aki nekiállt volna ennek a virtuális bulinak.

Lily

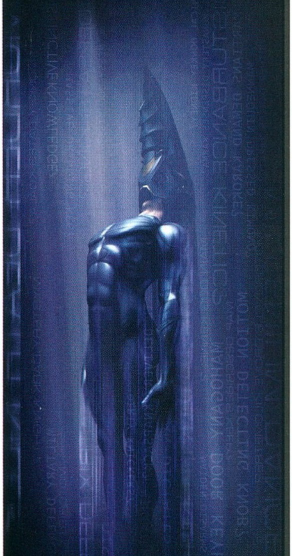


MDK 2

StartBox

Fejlesztő: Bioware
Kiadó: Interplay
Megjelenés: 2000. április
Web: www.interplay.com/mdk2

Kezdhetném úgy ezt a cikket, hogy „ki ne emlékezne...", de nem teszem. Azért nem, mert biztos vagyok benne, hogy mindenki jól ismerte a Shiny Interactive MDK című játékát, amely pár évvel ezelőtt olyan kellemes percekkel ajándékozta meg játékosait, amit elfelejteni szinte lehetetlen. És hogy mi volt a titok, amely oly sok embert magával ragadott? Talán a látványos 3D-s grafika, amelyet még a csúcstechnológiát jelentő 3Dfx nélkül valósítottak meg? Esetleg a jópofa, humoros ötletek, a furcsa, bizarr karakterek látványa, vagy a játék egyedisége vetette a legtöbbet a latba? Mindenesetre már maga az MDK 2 név is várakozással teli türelmetlenséggel tölti el mindazokat, akik még emlékeznek...



A mese ott folytatódik, ahol nemrégiben (úgy 4-5 éve) befejeződött. Edmonton, az aprócska kis város ismét veszélyben van: valami óriási, ismeretlen gonosz szerencsétlen célpontjává vált. Ki más menthetné meg a teljes pusztulástól, ha nem mi? Kurt Hectic, a hős, a legenda, aki hatalmas gépágyújával minden akadályt képes leküzdeni, aki még szinte le sem ült szusszanni, már repülhet is vissza újra a problémák kellős közepébe. Na jó, bevallom, a történet iciri-picirit bugyuta, de egyáltalán mit várunk az olyan játéktól, melyben a főhős kutyája négykezű (akarom mondani, hatlábú), továbbá szivarozik és beszél.

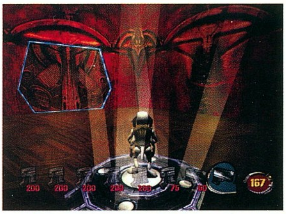
Max, Dr. Fluke Hawkins és Kurt Hectic

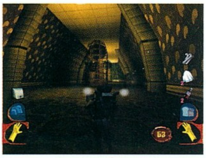
Nem tudom, hogy mennyire sikerült a játék egyediségét hangsúlyoznom, ugyanis ez az, aminek köszönhetően könnyedén az első helyre ugorhat a szoftverboltok eladási listáján. Mindez annak köszönhető, hogy három különböző karakterrel vághatunk neki a kalandoknak. Mindhárom szereplőt külön események kísérnek el a történet végéig, s mindhárman más-más tulajdonságok birtokában vehetik fel a legkülönfélébb harcmódot a ronda idegen lényekkel.

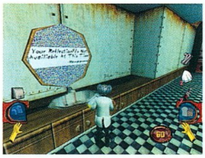
Kezdjük rögtön a sort Kurttal, az eredeti MDK egyetlen harcosával, akarom mondani, hősével. Kurt a véletlen események szerencsés áldozata. Őt érte az a megtiszteltetés, hogy megakadályozza a Föld pusztulását, s hogy megállítsa az idegen inváziót. Szerencséjére épp Dr. Hawkins hajóján tartózkodott – a Jim Dandyn -, amikor ezek a borzalmas események majdhogynem bekövetkeztek. A valóságban persze nem volt túl sok választási lehetősége, ugyanis Maxnek hat lába van, Dr. Hawkins pedig allergiás a neoprénre, amelyből a Coil Suit (a védőruha az első részből) készült. Kurt fegyvere a kezébe épített gép-mesterlövész puska, és megbízható ejtőernyője természetesen most is vele van.

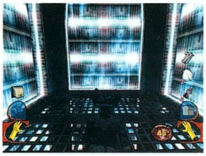
Max, a jó kutya, a megbízható társ, akire az ember mindig számíthat. Titokban megjegyzem, hogy Max valójában csak robot, ő ugyanis Dr. Hawkins ügyes kis találmánya. Azért építette, hogy legyen egy hűséges házőrzője. Eredetileg félénk, meghúzódó barát volt, de amikor meglátta, hogy mekkora veszély leselkedik a közelben, vadonatúj akcióhős személyiséget töltött le magába. Különleges képessége négy mellső mancsában rejlik, amelyekkel képes egyidejűleg akár négy fegyvert is használni. Mivel robot, s csak elemekre van szüksége, ezáltal élet- és tűzereje neki a legerősebb. Ráadásul csakis ő képes szivarozni (természetesen kizárólag kubait szív).

Ezúttal Dr. Fluke Hawkins nemcsak irányító háttérszereplője a játéknak, hanem aktív résztvevője is. Híres feltaláló-tudósként élt a Földön, ám egyik pillanatról a másikra úgy döntött, briliáns elméjét nem koptatja tovább holmi atomfizikával. Ezért elvonult a világ szeme elől, és munkáját űrhajóján folytatta tovább, amíg úgy érzi, hogy visszatérhet valami igazán hatalmas felfedezéssel. A világűrben keringve nem is kellett sokat keresgélnie, azonnal belebotlott az úgynevezett







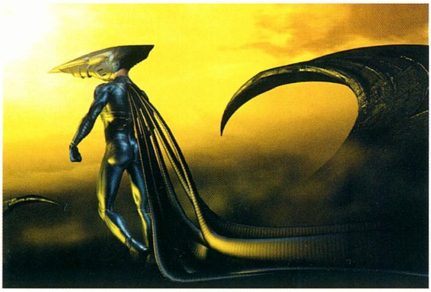


energiafolyamokba, amelyek segítségével az emberiség könnyedén és gyorsan utazhatna keresztül-kasul a galaxisokon. Egyetlen apró bökkenő volt csupán, mégpedig az, hogy ezeket a folyamokat idegen lények használták, akik épp lerohanni készültek a szegény Föld bolygót. A doki tipikus antihős. Nem képes semmi olyasmire, mint Kurt vagy Max, viszont remek érzékkel tud tárgyakat egymáshoz illeszteni, illetve azokat használni (ilyen például a pirító és a kenyér esete, de erről talán majd később). Ő az ész, a logikus gondolkodás nagymestere, irányítójának igen bonyolult agytekervényekre lesz szüksége.

Meglepően tapasztaltam, hogy a kézhez kapott játszható verzió mennyire hasonlít az első részhez. Ez persze nem baj, sőt, ellenkezőleg, hiszen a Bioware fejlesztői meghagytak minden olyan jó ötletet, amely szerintük (meg persze szerintem is) lerakhatatlanná tette az MDK-t. Egyszerűen imádtam, ahogyan Kurt szerepében újra darálhattam gépágyúm segítségével a második idegen hullámot. A lövedéktípusok (sniper grenade), az extra felszerelési tárgyak, az életerőt növelő táplálékok (alma, sonka), de még a billentyűzet kiosztás is maradt a régi jó, megszokott formában. Mindössze csak saját memóriánkat kell felfrissítenünk.

Ezektől a hasonlóságoktól függetlenül a program rengeteget újult. Gondolok itt az akár 1024x768-as felbontásban, 32 bites színmélységben megjeleníthető varázslatos grafikára, vagy az MDK 2 motorja által megjelenített fergeteges átvezető animációkra. Ez utóbbit látva a bámészkodónak már eszébe jut, hogy lassan nem lesz szükség előre kiszámított, hatalmas megákat foglaló filmjelenetekre a cd-n. A várható kilenc pálya elsőre talán kevésnek tűnhet, de ez a tény talán újra ösztönözni fog minket, hogy minél többször végigjátszzuk ezt a nem mindennapi humorban bővelkedő 3D-s akció RPG-t. A megjelenésig már csak hetek (na jó, talán rövid hónap(ocskák)) vannak hátra, készítsétek elő gépeteket, szerintem épp itt az ideje egy kis felhőtlen szórakozásnak. Max, a mutáns robot-kutya, Dr. Hawkins, a briliáns kombináló és Kurt, a vérbeli akcióhős újra eljönnek, s bizarr kalandjaikkal remélhetőleg szétrázzák hasfalunkat.

Chris
chris@vogel.hu



F1 2000

StartBox

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2000. május
Web: www.ea.com

A Forma 1 száguldó cirkusza március 12-én az Ausztrál nagydíjjal megkezdi a 2000. év egyik legnagyobb szuperprodukcióját, hogy közel egy éven keresztül fokozatos lázban tartsa a sebesség megszállottjait.

Az Electronic Arts kapva az alkalmon a szezon első nagydíjával egy időben megjelenteti az év első és egyetlen hivatalos Forma 1-es adaptációját, amivel nem vállalkozik kevesebbre, mint digitális formába önteni minden idők legvalósághűbb autóverseny játékát.

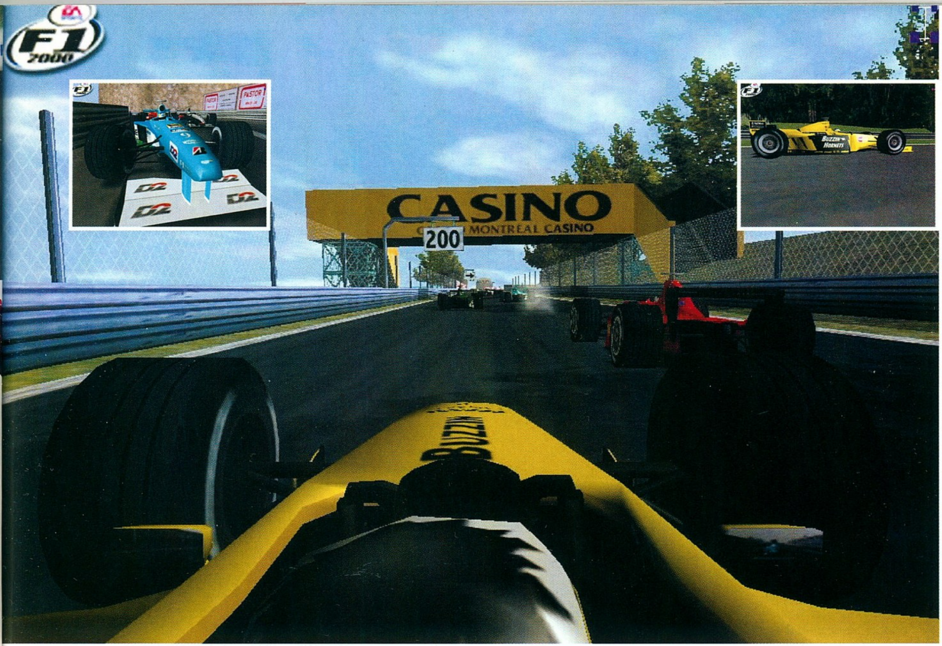
E kijelentésük tavaly talán még megállta volna a helyét, hiszen akkor riválisok nélkül egyeduralkodóként biztosan az autószimulátorok képzeletbeli dobogójának legfelső fokán végeztek volna. Idén azonban az Electronic Arts mellett a MicroProse is ringbe száll a legjobbnak kijáró címért, ám az ő autójukat nem siheder versenyzőpalánta, hanem Geoff Crammond vezeti, akinek a világ nem köszönhet kisebb játékot, mint a legendás Formula One Grand Prix első és második részét. A küzdelem tehát mind a pályákon, mind a programozói berkekben megkezdődött, de hogy ki fogja learatni a babérokat, azt e sorok írása közben senki sem tudja előre megmondani. Egy azonban biztos: az EA F1 2000 fantázianévre keresztelt szimulátora napokon belül a boltokba kerül. Hála a neves software-cég marketingpolitikájának sajtótájékoztatójuk keretein belül jómagam is kipróbálhattam jövendőbeli üdvöskéjüket.

A JÁTÉK

Miután az EA-nak sikerült megszereznie a FIA-tól az idei évad megjátékosítási jogait, azonnal munkához láttak. A több mint két évig tartó fejlesztési procedúrán a siker érdekében mindent követ megmozgattak, amit mozdítani lehetett. Az F1 2000 grafikáért és fizikáért felelős motorja több változtatáson ment keresztül, amíg elérte végleges formáját. Az Engine programozása közben a fejlesztők folyamatosan konzultáltak több versenyistálló fejlesztő mérnökeivel, majd a motor elkészültekor az évad legkiválóbb pilótáival teszteltették a végeredményt. A játék első verziója a „szépség" jegyében készült, ám a fizika a mai gépparknak köszönhetően alulmaradt az elvárásokkal szemben. A csapat vezető programozója ezután úgy döntött, hogy a realitás megvalósításának érdekében változtat a cég koncepcióján, és inkább látványvilágában butított, de valósághűbb játékot dobnak piacra.

A végeredményt látva azonban vegyes érzelmekkel viseltettem az F1 2000-rel szemben.

Ha a játékot a legrészletesebb fizikai és grafikai beállítások mellett volt merszem elindítani, akkor a tesztgépen (PIII 550 Voodoo3500) játszhatatlanul szaggatott, azt azonban hozzá kell tennem, hogy ez a sebesség a program akkori béta állapotának



tudható be. Miután a grafikai részletességet közepesre kapcsoltam, a pályát szegélyező kerékvető kövek észrevehetően simábban suhantak el mellettem, ám ezért a sebességnövekedésért a látványnak komoly árat kellett fizetnie. Az összhatást figyelembe véve azonban így is az egyik legszebb Forma 1-es játékkal nézhettem farkasszemet.

A FIZIKA

A csodálatosan kivitelezett látványorgia mit sem ér, ha a végeredmény egyszerű gyufásdoboz szimulátorként realizálódik a tisztelt játékos képernyőjén. Ez a kijelentésem szerencsére nem igaz az F1 2000-re, de azt mindjárt az elején le kell szögeznem, hogy a nagy felhajtás (Forma 1-es pilóták, mérnökök stb.) ellenére sem nyűgözött le az a produkció, amelyet az EA gyönyörűen megrakott tálcáján kínált. Az autók ütközése, az ellenfelek intelligenciája, a kontroll és a hanghatások nem nyerték el minden tekintetben a tetszésemet. Beülve a pilótafülkébe a száguldó cirkusz „filingje" azonnal magával ragadott, de az érzés sajnos csak az első kanyarig tartott, ahol rögvest a kavicságyon találtam magam számomra érthetetlen okok, valamint a fizika csúfos bukfencének köszönhetően. A lelassított visszajátszásból sem derült fény arra, hogy vajon mi okozta az évszázad legnagyobb bukását, amely a 20 km/órás sebességem ellenére elemeire zúzta versenyautómat. Sebaj, mondta Peter, az EA szóvivője, ez még csak béta verzió, és a gravitáció valószínűleg nincs még jól belőve, majd kikapcsolta a gépet.

ZÁRSZÓ

A sajtótájékoztatón elhangzó kérdést követően: „Szerintetek melyik a legélethűbb Forma 1-es játék Play Stationon?" nyilvánvalóvá vált számomra, hogy nem ez lesz A szimulátor, azonban a PC-s verzióval töltött néhány óra valamelyest szépített az általam előre festett képen. A tesztelés vége felé viszont már tisztán látszott, hogy a napokban kiadott játék még pofozgatásra szorul, amire a kiadási határidő betartása miatt vajmi kevés esélyt látok, az interneten kiadott patch hallatán meg már előre feláll a szőr a hátamon. Az biztos, hogy az EA az első versenyt megnyerte, és idén elsőként jelentkeznek Forma 1-es játékkal, mint ahogy az is, hogy a kockás zászló valószínűleg nem az ő versenyautójukat inti le, hanem a Geoff Crammond által vezetett tűzpiros Ferrarit, ami nem is lesz nagy baj, hacsak az EA üdvöskéje nem körhátránnyal kullog be a második helyre.

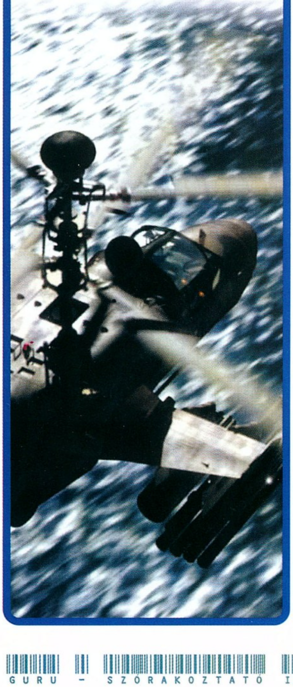
Sasa

ENEMY ENGAGED

StartBox

Fejlesztő: Razorworks
Kiadó: Empire Interactive
Megjelenés: 2000. március
Web: www.empire.co.uk

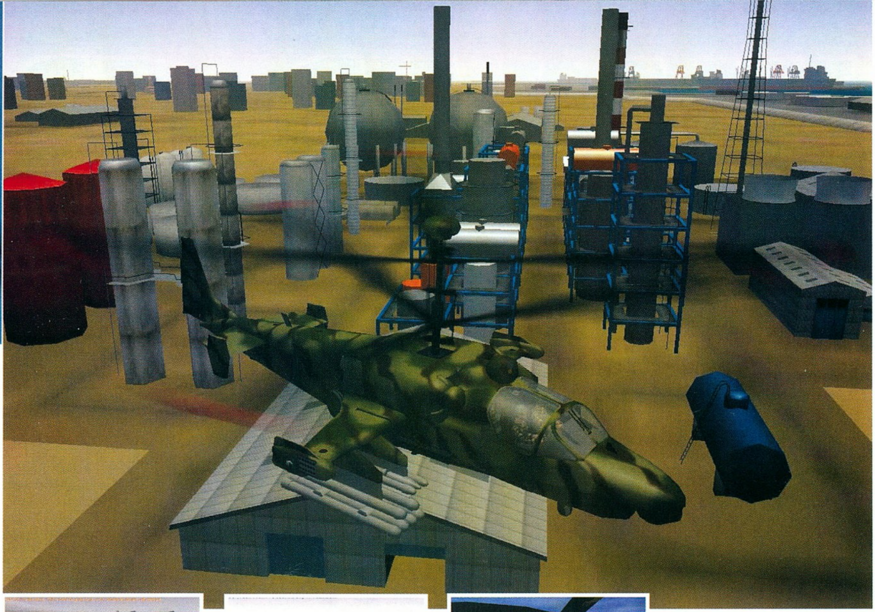
Az oxfordi Razorworks fejlesztőcsapat valamivel több, mint egy éve jelentette meg az Apache vs. Havok /AH/ című helikopter-szimulátorát, mely annak ellenére, hogy a hozzá kiadott patch után a legjobb repülési modellel rendelkezett a PC-s szimulátorok között, több hiányosságának, valamint számtalan szépséghibájának köszönhetően gyorsan a feledés homályába merült. Így hát nem is csoda, ha az ember enyhe szkepticizmussal fogadja a program folytatását: az Enemy Engaged: Comanche vs. Hokumot.

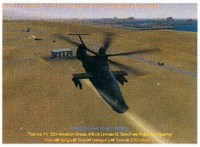


Jelen esetben ez a tett – mint kiderült – megalapozatlan volt, hiszen a folytatás minden szempontból biztos előrelépést jelent. Ahogy az a címből is kitűnik, a program ismét két gépet ajánl fel számunkra: egyik az amerikai hadsereg RAH-66 Comanche, míg másik az Orosz hadsereg KA-52 Hokum helikoptere.

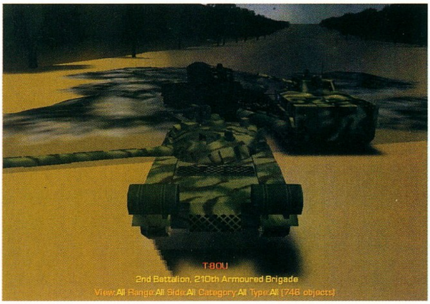
Mindkét gépre jellemző, hogy legénységük két főből áll – Pilóta, illetve Másodpilóta / Fegyveroperátor –, valamint a nyugati és a keleti blokk legmodernebb elektronikai felszereléseit és fegyverzetét vonultatják fel. A Comanche tervezése során elsősorban az alacsony észlelhetőség játszotta a fő szerepet mind vizuális, mind elektronikus úton, így radarkeresztmetszetét sikerült az általa hordozott AGM-114 Hellfire rakétánál is kisebbre kialakítani – ebben a helikopter zárható bombakamrái, visszahúzható futóművei, valamint az orr alatt helyet foglaló, szintén „behúzható" háromcsövű gépágyú fontos szerepet játszik. Maradt az amerikaiaknál megszokott egymás mögötti üléselrendezés, valamint az a jellemző, hogy generációról generációra egyre több multifunkciós kijelző kap helyet a kabinban. Jelen esetben a kijelzők száma nyolc darabra nőtt az egész gépben, melyekre egyaránt le lehet hívni a repülésre jellemző, küldetésspecifikus, fegyvervezérlő, illetve veszélyekre felhívó oldalakat. A Hokum is hasonlóan sok kijelzővel rendelkezik, természetesen mindennek az orosz megfelelőjét kell venni. A Hokum tervezésekor a túlélőképesség fokozása, valamint az orosz technika felsőbbrendűségének kiemelése játszotta a fő szerepet, így az emelőerőt koaxiális – két, egymással ellentétes, de ugyanazon a tengelyen forgó – rotor szolgáltatja, valamint a helikopterek között elsőként ebben lehet találkozni a személyzet menekítésére szolgáló katapultülésekkel. Ennek gyakorlati hasznát éles bevetésben – hála istennek – még senki nem próbálta ki, de igen sokan vitatják értelmét, hiszen a rotorlapátok lerobbantását követően azok a kötelékben repülő többi helikopterre nézve, sőt még a katapultált pilótákra is veszélyesek lehetnek. Az amerikai változattól eltérően a Hokumban a hajózószemélyzet egymás mellett foglal helyet, aminek az értelme szintén megkérdőjelezhető, mivel a pilóta látószögét a mellette ülő fegyverzetoperátor eléggé lekorlátozza – az egyetlen, ami ezt az elrendezést igazolja, az a jobb kommunikációs lehetőség, ami gyorsabb helyzetfelismerést tehet lehetővé.

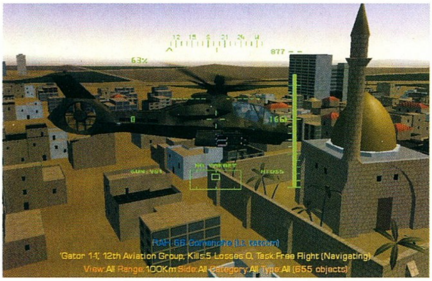
Grafikáját tekintve a program a mai elvárásoknak maximálisan megfelel: támogatja a legújabb generációs 3D-s gyorsító kártyák jelenleg egyedüli kiváltságának tekinthető hardware-es Transform & Lighting technikát, aminek köszönhetően jókora processzoridő szabadul fel. Ennek következtében nemcsak, hogy a játék szebb lesz, de magasabb felbontásokban is elviselhető frame rate-tel tudunk repülni. A domborzati elemeket tekintve





ugyanazokkal találkozhatunk, mint az AH-ban, avval a különbséggel, hogy ez úttal a fák, illetve a folyók nagyobb szerepet kapnak, valamint az utak görbületei sokkal íveltebbre sikerültek. Szerencsére a program memóriaigénye nem túl nagy, így a játékok által manapság már minimumnak tekinthető 64 MB-tal megelégszik, a processzort tekintve a 400 MHz körüli Pentium II, vagy Celeron elég a 800x600-as felbontásban való folyamatos futásához. Szintén a grafikához tartozik, hogy egyik gép sem rendelkezik hagyományos értelemben vett pilótafülkével, hanem mindkettő esetében virtuális cockpit helyettesíti ezt. Ennek a megoldásnak én inkább csak hátrányát látom, mintsem előnyét, hiszen a mellett, hogy soha nem lehet olyan szép, mint mondjuk anno a Jane's Longbow-jának belseje, még a kilátásunkat is zavarja – vagy az van, hogy rendesen kilátunk előre, de nem látjuk a képernyőinken megjelenő információt, vagy fordítva. Ide kívánkozik még annak megemlítése is, hogy éjszakai repülés során, bekapcsolt éjjellátó készülékkel a kijelzők leolvasása lehetetlen, egy kukkot se látunk a rajtuk megjelenő adatokból, s ez egyszerűen elfogadhatatlan: tekintve, hogy az amerikai hadsereg dollármilliókat költ régi (!) gépeinek infravörös belső világításának „upgrade-elésére", akkor pont a legújabb, 21. századi helikopterekben nem lehet majd az MFD-ket leolvasni… Az előbb említett virtuális pilótafülke kezelése szintén gondot jelent, mivel ennek mozgatása nem az egérrel, hanem billentyűzetkombinációkkal történik, melyeket viszont csak két kézzel tudunk elérni, s így el kell engednünk a joysticket, ami a legnagyobb hiba akár sötétben, akár világosban való repülés esetén. Ezen túlmenően, a szenzorok kezelése is a billentyűkkel történik, sőt még a célbefogás is! Ez utóbbit viszont tényleg nem értem, miért nem lehetett az egérre bízni, hiszen az életben a CP/G is saját „hat switch"-eit használva jelöli ki a célpontokat. Ennek következtében mindenki elfelejtheti a Longbow-ból ismert priority fire zone-ok létrehozását, s így a radarirányítású Hellfire rakéták egyik igen fontos képességéről kell lemondanunk. A Hellfire-nél maradva, meg kell még jegyezni, hogy csak Lock On After Launch /LOAL/ módban fogják szép, felfelé ívelő röppályájukat felvenni, LOBL módban még a messzebb lévő célokra is csak egyenesen hajlandók rárepülni. Ez is éles ellentétben áll a valósággal, mivel így a rakéta nem tudja helyzeti többletenergiáját kihasználni, ami viszont a program





sérülésmodellezésében jutna fontosabb szerephez.

Ez utóbbi hasonló módon történik, mint az AH-ban, kibővítve avval, hogy a program most már a fegyver becsapódási szögét, illetve annak helyét is figyelembe veszi, így például nem mindegy, hogy adott páncélozott járművet melyik irányból találunk el, hiszen például a tanknak vékonyabb a páncélzata az oldalán, mint az elején. Gépünk sérülései kihatnak az avionikára, a fegyverrendszereinkre, a rotorra, a futóműre, valamint a stabilizátorokra – ezek közül grafikai megjelenítése sajnos csak a rotort ért sérüléseknek van. A program mesterséges intelligenciája /AI/ is sok fejlesztésen ment keresztül az AH óta. Wingmanjeink nem fognak többé elbóklászni, hanem mindig követnek minket a megadott alakzatban, kivéve, ha ennek ellenkezőjére utasítjuk őket. Nem ütköznek többet tereptárgyaknak, illetve ahol csak lehet, a domborzat vagy az épületek takarását fogják kihasználni – például egy hegy mögül hirtelen felbukkanva lövik ki rakétáikat, s azonnal vissza is bújnak annak takarásba /Bob-Up/. Sajnálatos módon ezt a technikát nem csak a szövetséges, de az ellenséges gépek is előszeretettel alkalmazzák, így néha igen kellemetlen meglepetések érhetik az óvatlan pilótát.

A nehézségi szintek kiválasztása megegyezik az AH-ban látottakkal, tehát külön tudjuk állítani az ellenség intelligenciáját – ezek a szintek csak annyiban térnek el egymástól, hogy milyen gyorsan fognak ránk reagálni, illetve milyen gyorsan tudnak egymás után ránk rakétákat indítani –, valamint gépünk avionikáját, aminek során a kezdő szintet kiválasztva minden fegyverzettel kapcsolatos tevékenységet másodpilótánk fog elvégezni, egyedül a tűzgomb lenyomásának „megerőltető” feladata hárul ránk. Akárhogy is döntünk, társunk mindig figyelmeztetni fog minket az aktuális veszélyforrásokra, új célpontokra.

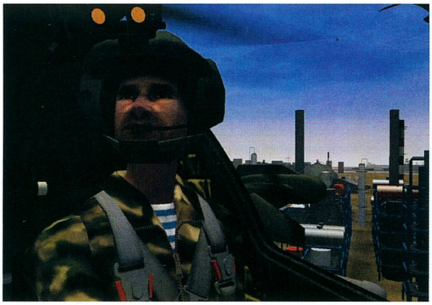
A programban gyakorló küldetések nem szerepelnek, mivel az AI a dinamikus kampányhoz lett fejlesztve, s ezért nem lehet biztosan megmondani, hogy a kitalált küldetések ugyanúgy fognak lejátszódni minden alkalommal, mint ahogy azt a programozók megálmodták. Helyet kapott viszont a programban a Free Flight menüpont, mely lehetőséget biztosít, hogy szabadon repkedhessünk és gyakorolhassuk a navigációt, valamint a fegyverrendszerek kezelését…

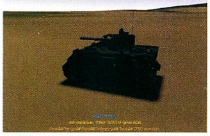
Ha eléggé felkészültnek érezzük magunkat, akkor három helyszín közül választhatunk, ahol igazolhatjuk országunk belénk vetett hitét: elsőként Libanonban, majd a Jemen és Szaúd-Arábia közti, határaikért folyó területi háborúban, valamint Tajvanon.

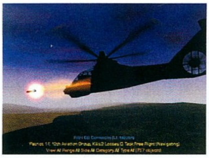
Az AH legnagyobb hibájának „sivársága” volt tekinthető, mivel a körülöttünk folyó harcokból mi szinte semmit sem láttunk. A CH-ban már nem kell hasonlótól tartanunk: ahogy valamelyik csatatér tíz mérföldes sugarába érünk, meg is állhatunk gyönyörködni a számítógép által kezelt egységek között folyó harcban. Természetesen nem csak látjuk őket, de folyamatosan hallani is fogjuk a szövetségesek között folyó rádióforgalmazásokat: elhangzik, hogy mikor, ki mit támad – ilyenkor még a mi segítségünket is kérhetik feltéve, ha CAS bevetésen vagyunk –, mikor kényszerülnek visszavonulásra stb. A program egyetlen negatívuma a kommunikáció terén az, hogy eléggé egyoldalú, mivel a csapatoknak mi nem tudunk visszaüzenni – az egyetlen földi egység, amellyel kapcsolatban állunk, az a tüzérség, akik az általunk megadott koordináták alatti területet zárótűz alá tudják venni.

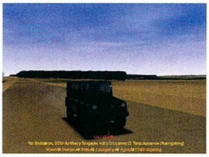
A program – akárcsak az AH – támogatja a többjátékos módot. A fő cél jelen esetben az volt, hogy ne csak helyi hálózaton, de az interneten is lehessen elfogadható sebességgel, kampányban játszani, s így a hálózati kódot teljes egészében újraírták. Ennek eredményeképpen kisebb latencyvel és packet loss-szal tudunk majd egymás ellen vagy kooperatívan repülni – akár egy gépen belül is.

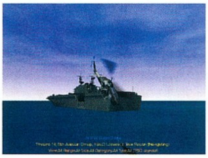
tatcom

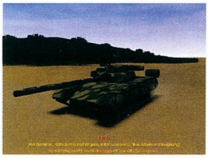












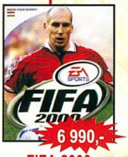
CD GALAXIS

7 990,-

Imperium Galactica 2

7th Legion	2 990
12 O'Clock High	9 990
1944 Across T. Rhine	1 990
Action Hall Of Fame	2 990
(Carmageddon, Interst. 76 MDK, Mechwarrior 2 M)	
Adventure Hall Of F.	2 990
(Broken Sword 1+2, Die By The Sword + Mission, Fallout, Stonekeeper)	
Age Of Empires 2	14 990
Age Of Wonders	9 990
Airport Inc.	9 990
Alpha Centauri*	3 990
Apache Longbow	1 990
Atlantis	2 990
Atomic Bomberman	1 990
Baldur's Gate	5 990
Baldur's Gate Miss.	6 990
Baldur's Gate Deluxe	9 990
BattleZone 2*	9 990
Behind The Magic SW	7 990
Betreyal In Antara	2 990
Billiard Clubhouse	3 990
Birthright	2 990
Blade Runner	2 990
Broken Sword	1 990
Broken Sword 2	1 990
Caesar 3	3 990
Champ. Manager 2	1 990
Champ. Man. 99/00	7 990
Chessmaster 7000	9 990
Close Combat 4	9 990
Colin McRae Rally	5 990
C&C MegaBox	5 990
Commandos	5 990
Commandos Mission	5 990
Croc	2 990
Croc 2	JÖN
Daikatana*	9 990
Descent 3*	4 990
Diablo	2 990
Die Hard Trilogy 2*	9 990
Diplomacy	7 990
Driver	7 990
Dune 2000	3 990
Dungeon Keeper Gld	2 990
Dungeon Keeper 2	6 990
Earthworm Jim 3D	9 990
Extreme Biker	9 990
Extreme Mount. Bike	4 990
F/A-18 (Jane's)	9 990

FIFA Soccer 2000	6 990
Fighter Squadron	7 990
Final Fantasy 8	9 990
Fleet Command	7 990
Flight Unlimited 3	9 990
Flying Corps Gold	2 990
Force Commander	JÖN
Formula 1 2000 EA*	9 990
Freespace 2	7 990
Furby	7 990
Future Cop LAPD	2 990
GP 500	7 990
Game Commander	6 990
Gangsters	5 990
Get Medieval	2 990
Gold Games 3	9 990
Gorky 17	6 990
GP Legends*	3 990
Grand Prix Manager	1 990
Grand Prix World*	9 990
Grand Theft Auto	2 990
Grand Theft Auto 2	9 990
Half-Life	6 990
Half-Life Opp. Force	7 990
Half-Life Gold*	10 990
Harvest Of Souls	2 990
Heroes Of M&M 2	4 990
Heroes Of M&M 3 G*	11 990
(alapjáték + Armageddon)	
Hidden & Dangerous	9 990
H&D Mission	5 990
Homeworld	7 990
Ignition	2 990
Imperium Galactica 2	7 990
Indiana Jones & IM	10 990
Insider's Guide SW	7 990
Interstate 82	9 990
Invictus*	9 990
I-War Deluxe	6 990
Jagged Alliance 2	6 990
Jedi Knight Gold	9 990
KA-52 Team Alligator	JÖN
Kingpin	7 990
Knights & Merchants	2 990
Little Big Adventure 2	2 990
Lords Of Magic	2 990
Machines	2 990
Magic Carpet + DK*	3 990
Mahjongg Master 2	3 990
Master Of Orion 2	2 990
MAX 2	2 990
MegaPak 9	4 990



6 990,-

FIFA 2000

6 990,-

Tiberian Sun

6 990,-

Dungeon Keeper 2

6 990,-

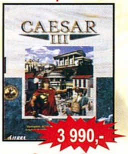
Need For Speed 4

7 990,-

Freespace 2

5 990,-

System Shock 2



3 990,-

Caesar 3

3 990,-

StarCraft

Messiah*	9 990
Mig Alley	4 990
Might & Magic 8	JÖN
Minigolf Master	3 990
Mortyr	5 990
Moto Racer	4 990
Moto Racer 2*	4 990
Motocross Madness	5 990
Myth 1	3 990
Myth 2	4 990
NBA Live 2000	9 990
Need For Speed 3	2 990
Need For Speed 4	6 990
Need For Speed 5 P*	9 990
NHL Hockey 2000	9 990
NOX	9 990
Oddworld 2	4 990
Op. Art Of War 2	9 990
Outcast	7 990
Panzer General 3D	9 990
Pharaoh	9 990
Planescape Torment	9 990
Police Q. SWAT 3	10 990
Populous 3	5 990
Pro Pinball Timeshck	2 990
Pro Pinball 4	9 990
Quake 3 Arena	9 990
Rage Of Mages	2 990
Railroad Tycoon Dlx	1 990
Rally Bajnokság	2 990
Rally Bajnokság Dlx	3 990
Rayman 2	5 990
Rayman Junior 1 v. 2	5 990
RC Racing	7 990
Red Baron 2	2 990
Redneck Ramp. Miss.	1 990
Revenant	7 990
Robo Rumble	2 990
Rogue Spear	9 990
Rogue Squadron	9 990
Rollcage	7 990
Rollercoaster T. Dlx	10 990
Saga	4 990
Screamer	1 990
Screamer 2	1 990
Screamer Injection	3 990
Sega Rally 2	5 990
Septerra Core	6 990
Seven Kingdoms 2	6 990
Shadow Company	6 990
Shadow Man	5 990
Shogo MAD	2 990

Silver*	3 990
Sim City 3000	9 990
Sims	9 990
Sinistar Unleashed	7 990
Soldier Of Fortune*	9 990
Solitarie Master	3 990
Spooky Castle	3 990
Sports Car GT*	3 990
Star Trek Hidden Evil	9 990
StarCraft	3 990
Superbike 2000*	9 990
System Shock 2*	5 990
Tarzan	9 990
Team Apache	2 990
Theme Park+Hospial*	3 990
Theme Park World	9 990
Thief Gold	5 990
Thief 2*	9 990
Theocracy*	5 990
Tiberian Sun	6 990
Tiberian Sun Mission	JÖN
Tomb Raider 1 Gold	5 990
Tomb Raider 2 Gold	5 990
Tomb Raider 3 Gold*	5 990
Tomb Raider 4	7 990
Toonstruck	1 990
Toy Story 2	9 990
Tzar*	9 990
UFO	1 990
US Air Force	9 990
Ultimate Race Pro	1 990
Unreal Tornament	9 990
Vészhelyzet	4 990
Viper Racing	4 990
V-Rally	2 990
Warcraft	1 990
Warcraft 2	2 990
Warlords 3	2 990
Warzone 2100	5 990
Wheel Of Time	9 990
World Rally Fever	1 990
World War II Fighters	7 990
Worms	1 990
Worms Reinforcem.	1 990
X-Com Apocalypse	2 990
X-Com Interceptor	2 990
X-Wing Alliance	9 990
X-Wing Collector	9 990

*Hamarosan megérkezik

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák.

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

+ DVD filmek folyamatosan frissülő választékban!

Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)

Telefon/Fax: 361-4061

Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h

Pesten:

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)

Telefon: 321-1565

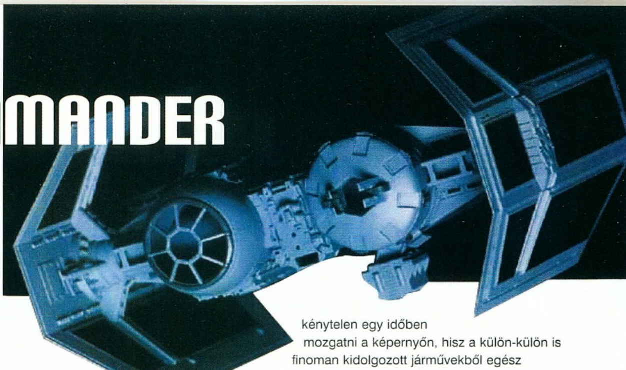
Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h
Szombat 10-13h

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS!

361-4061

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu – Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #, vagy kérd postán!

FORCE COMMANDER



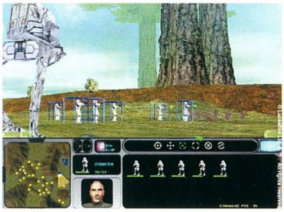
StartBox

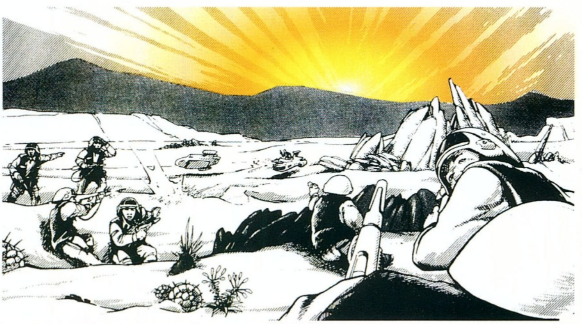
Fejlesztő: Ronin
Kiadó: LucasArts
Megjelenés: 2000. március
Web: www.lucasarts.com

Legkedvesebb filmélményeim közé tartozik George Lucas „A birodalom visszavág” című remekművének a Hoth bolygó dermesztő világában zajló csatajelenete. A lövészárkokban lázadó gyalogosok hada szorong, a tányér alakú lövegtornyok csöve egy irányba néz az aggodalmas arckifejezésű katonák tekintetével, a távolban pedig felsejlik valami hatalmas, valami szörnyűséges, valami lomhán, de megállíthatatlanul mozgó acélkolosszus árnya. Rövidesen kiderül, a vastag bőrű lépegetők fittyet hánynak a kézifegyverek, sőt a hósiklók lézerágyúi tüzelésének is, és állhatatos könyörtelenséggel törnek tovább előre a generátor felé… Akárhányszor megnézem, adrenalin árasztja el az ereimet, és mindig eszembe jut, mekkora csalódás volt számomra a „Jedi visszatér”, amelytől a lelkes közönség még ennél is sokkal látványosabb földi harcokat remélhetett (volna) okkal. Az egyetlen valamire való jelenet talán a „speederek” száguldása volt az Endor rengetegében, ezen kívül mindössze az Ewokok kipurcantásának bennem feltörekvő vágya az, ami gyorsan beugrik, ha a filmre gondolok.

Néhány évvel ezelőtt híre szállt, hogy hamarosan a kezünkbe kapjuk a lehetőséget, hogy AT-AT lépegetők egész csapatát harcba vezetve újraírjuk a Hoth jégvilágának lázadó bázissal kapcsolatos történelmét a LucasArts stúdió új harci szimulátorának köszönhetően. Rengeteg ujjongó cikk látott napvilágot vele kapcsolatban, de sajnos a média lelkes nyáladzásának semmi kézzelfogható okát nem találtam, amikor a készülő, valós idejűre tervezett stratégiai játéknak az első morzsái a kezembe kerültek. Legvégső dátumként 1999 őszét jelölték ki a megjelenésére, ehelyett viszont hamarosan aggasztó csend támadt, melyből a pesszimisták jogosan következtethettek a projekt bukására. Nos, örömmel jelenthetem, hogy a Force Commander főnixként feltámadott, és hamarosan mégiscsak megtapasztalhatjuk a lázadók és a birodalmiak irányításának szívderítő hangulatát.

A dicstelenül leszerepelt „Star Wars: Rebellion” után maguk a készítők is érezhették, hogy gyökeres változtatásra van szükség, ha még egyszer stratégiai játék fejlesztésének szívós fájába vágják a fejszéjüket. Ennek hatására az első Force Commander tervek 2D-s megoldásai helyett teljesen 3D-s világ megalkotását tűzték ki célul maguk elé. Nem titok, hogy a játék motorja nem házon belül készült, a LucasArts a Ronin Entertainment csapatát kérte fel a megalkotására. E csapatból néhányan már eddig is több sikeres játékban (pl. X-Wing) besegítettek, így nyugodt szívvel hagyták rájuk az engine megkomponálását. A grafikai motor rengeteg poligont lesz kénytelen egy időben mozgatni a képernyőn, hisz a külön-külön is finoman kidolgozott járművekből egész szakaszok kerülhetnek egyszerre a kamera látószögébe. A sokszögek természetesen nem meztelenül, hanem aprólékosan, kézzel rajzolt textúrákba öltözve özönlik el videokártyánk agyát, hogy elkápráztassák a nagyérdeműt. A játék abban a szellemben készült, hogy a saga szerelmesei a legapróbb részletekbe menően szemügyre vehessék a jól ismert járműveket és harci gépeket. Tetszésünk szerint járhatjuk körbe majd a csatamezőt madártávlatból, vagy akár valamelyik rohamosztagos nézőpontjából nyomon követve az eseményeket. Így a csaták „filingje” sokkal





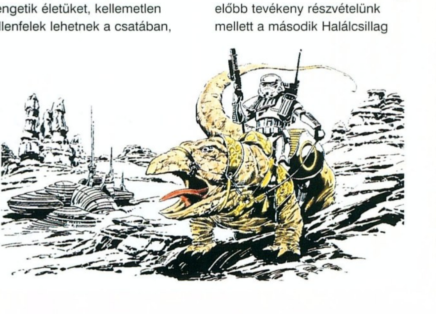
jobban közelít a filmben látott felvételekéhez, melyeket nézve sokszor harc közben jó fantáziával még a lézerszaggatta égett hús bűzét is érezhettük az orrunkban. A készítők eredeti megoldásokkal teletűzdelt, az eddig megjelent társainál jóval összetettebb programot kívántak alkotni, amely különb lesz mindennél, ami jelenleg, vagy ez után szerepel majd a SW széria palettáján. Alapvetően eltér a konkurensként számon tartott Starcraftól vagy a Battlezone-tól is például a nyersanyag kezelésének tekintetében. Ezekben, ha a küldetések során valamit el akarunk érni vagy fejleszteni, robotokat kell beizzítanunk, hogy kitermelve a környék erőforrásait megfelelő hátteret teremtsenek az előrelépéshez. A Force Commander ezzel ellentétben (mint pl. a Rogue Squadron) egy történet szálait követi, melynek során a teljesített feladatok és porba hullott ellenséges fejek számától függően hadvezéri képességeink jutalmaként ún. „parancsnoki pontokat" gyűjthetünk be. Ezek felhasználásával erősítést kérhetünk, vagy meglévő egységeink fejlesztésére, illetve sebeik nyalogatására szórhatjuk el azokat. Az erősítés a bolygó körül keringő csillagrombolók fedélzetéről érkezik űrsiklók segítségével, nem pedig gyárakban készül a legvadabb csaták hevében. Ez sokkal inkább folyamatos játékmenetet biztosít, mintha minduntalan megtorpanva mondjuk erőkristályokat kellene gyűjtögetnünk ahhoz, hogy újabb rohamosztagosokkal bővítsük csapatainkat, vagy foltozgathassuk lépegetőinket. Erős érzelmi szálak fűzhetnek bennünket harcosainkhoz, kedvünk szerint elnevezhetjük őket (ha pl. a „Zeta 3 rohamosztagos" nem jól cseng a fülünkben), és töretlen lelkesedéssel kísérnek végig minket egész pályafutásunk során, persze ha ott nem hagyják a fogukat oktalanul valamelyik tűzharcban. Az alkotók nagyon ügyeltek arra, hogy egyenlő erők feszüljenek egymásnak a játékban, ezért fel kellett tölteniük némileg a lázadó oldal arzenálját, hisz az a trilógiában végig kisebb erővel bírt, mint a Birodalom. A földi csapatok például, amelyeket a filmekben csak gyalogosok és hósiklók képviseltek alapos változásokon mentek keresztül. Számos új egység állt csatasorba, köztük radarzavarókkal, önjáró fotontorpedó-vetőkkel, valamint a „Rebel Attack Tankkal", mely lézerágyúval és cirkálórakétákkal felszerelkezve jelentős erőt képvisel. Két-három ilyen egységgel gond nélkül kibelezhetjük bármelyik AT-AT lépegetőt, nem kell (persze lehet) a lábuk köré csavarandó kábellel vesződnünk, ami az eddigi leghatásosabb módszernek bizonyult. Az új egységek lehetőség szerint a könyvekből és képregényekből átplántálva születtek meg, de jó néhány olyan is utunkba akad majd, amelyik a fejlesztők fantáziáját dicséri. Ezeket igyekeztek „sorba illően", azaz a SW-világ képére formázva kialakítani: a Birodalom új légvédelmi fegyvere az AT-AA (All Terrain Anti Air) ezért éppúgy lábasjószágként jelenik meg, mint a felszíni harci gépezetek túlnyomó többsége, a lázadók már említett tankja pedig a hósiklók jellegzetes vonásait viseli magán. Az öt talajtípusból felépülő terepviszonyok meghatározók a célba jutás tekintetében az egyes egységek szempontjából, a gyalogosok például könnyedén felszaladnak a hegyek oldalán, míg a páncélos monstrumok kénytelenek kerülőutat használni. Nem árt ezt figyelembe venni csapatmozgáskor, nehogy rohamosztagosaink csapdába sétáljanak, míg a tüzérség még valahol a távolban botladozik oszloplábain! A lassúság ellensúlyozásaképpen a tüzérség

képes átívelni lövedékeit a hegyeken meglehetős kényelmetlenséget okozva így a lézerekkel felfegyverzett védőknek.

A játék címében szereplő „Erő” inkább csak a katonák által képviselt haderőre utal, nem pedig arra a testetlen energiamezőre, mely a Jedi lovagok hatalmának kiapadhatatlan forrása. Luke Skywalker és Darth Vader feltűnnek ugyan a stáblistán, de szerepük csak sokadrangú lesz ebben a történetben. Rajtuk kívül a többi kedves ismerősünket is üdvözölhetjük: itt lesz Solo kapitány, Leia hercegnő, C3PO, R2D2 és Chewbacca ugyanúgy, mint a dermesztő tekintetű Thrawn admirális, vagy Veers tábornok a sötét oldal képviseletében. A két fő ellenfél képviselőin kívül természetesen mindenkivel találkozhatunk a játékban, akikkel valamelyik bolygón már volt szerencsénk összefutni.
A csicsergő Javák (Utini! Utini!), a mogorva Taskenek, vagy a szörnyű (és általam utált) Ewokok is megjelennek, az utóbbiak azonban inkább a lázadó oldalt erősítik (haha) pártatlanság helyett. Minden bolygót meglátogathatunk, amelyet a filmekben már láttunk, csatangolhatunk a Yavin őserdejében, az Endor égbeszökő szálfái között, a már említett Hoth fagyos világán, vagy a Tatooine kettős napjának perzselő fényében. Ezek mellett a csillagtérkép jó néhány új égitesttel bővült, ilyen pl. a Kalaan (a SW-ra jellemző a kettős magánhangzóval nevében), melyet a (na mik?) Kalaaniták laknak. Minden planéta saját, rendkívül színes élővilággal rendelkezik, melyek egy része ismét a programozók gazdag képzeletvilágát dicséri.
A Volpodok például, akik vulkanikus tevékenységtől szaggatott szülőbolygójukon a láva energiáját elszipkázva tengetik életüket, kellemetlen ellenfelek lehetnek a csatában, mert járműveinkre tapadva elszívják a lézerek és a pajzsok energiáját, így védtelenné tesznek minket ellenségeinkkel szemben.

Nemcsak a szereplőgárda, a helyszínek és a járművek tükrözik hűen a filmeket, de a küldetések nagy része is a már látott eseményeket idézi. A Hoth bázis ostromakor például feladatul kapjuk a Millennium Falcon elfogását, ám ez eleve kudarcra van ítélve, hisz a „valóságban” is meglógott még épp idejében.
A tréningmisszió pedig mi is lehetne más, mint: „Egy fogságba esett lázadó cirkálóról kilőtt mentőkabin landolt a Tatooine bolygón. Haladéktalanul kutassa fel az utasokat!”. Űrcsatákra nem kell felkészülnünk, a Force Commandert atyjai „földszintes” RTS-nek szánták. A filmekben látható két ütközeten (Hoth és Endor) kívül újabb konfliktusok kezelése is osztályrészünk lesz a játékban. Talán a TIE-Fighter sikerén felbuzdulva először birodalmi maskarát öltünk, és Brenn Tanter zászlós szerepében megkezdjük tábornoki babérokat ígérő pályafutásunkat. Miután tucatnyi alkalommal lealáztuk a lázadó kutyákat, lelkiismeretünk egyre fokozódó nyomásának engedve hirtelen pálfordulattal átállunk hozzájuk. Így fordulhat elő az az érdekes szituáció, hogy előbb tevékeny részvételünk mellett a második Halálcsillag védelmét biztosító pajzsgenerátor felépül az Endoron, második életünk során viszont tagjai leszünk az azt lerombolni készülő erőknek is. A Birodalom és a lázadók színeiben is 12-12 lépésben jutunk el a sztori végére, ezeken kívül az alkotók további 15 multiplayer pályát is rányomorgattak a CD-re, bár a fő hangsúlyt bevallottan az egyjátékos üzemmódra helyezték. Csapatjátékos módban

kiszabadulunk a történet béklyójából, és „skirmish” missziókban verhetjük tönkre társainkat. Egyszerre négyen kapcsolódhatnak be ugyanabba a csatába, de az erőegyensúly nem feltétel, így egyetlen lázadó játékosnak lehetősége adódik a bizonyításra akár három birodalmi ellen is. Véletlenszerű küldetésgenerátorra ne nagyon számítsunk, a 3D Studio Max szárnyai alatt született pályák túl kevés szabadsági fokkal rendelkeznek ehhez. A meglévő feladatok viszont alaposan ki vannak találva, a Star Wars birodalom lovagjai mindegyiket gondosan megtervezték.
Látványos robbanások vakítanak el minket csata közben, a harci gépek „halála” is többféle animációban ölt testet, nehogy az öldöklés folyamata unalmassá váljon számunkra!
A hagyományokat követve látványos, a Star Wars Special Edition látványvilágára épülő, az új eszközöket is felvonultató animációk kísérik sikereinket és kudarcainkat.



Az Interneten bolyongva az információkból azt sikerült kihámoznom, hogy némelyek hozzájutottak máris a Force Commander játszható verziójához, és reményeiket fejezték ki, hogy a tavaly augusztusra datált próbaverzió alapos változásokon ment keresztül, mire Gold lett belőle, mert bizony nem minden alakult olyan rózsásan, mint az előzetesek sejtetni engedték.
A grafika állítólag meglehetősen közepesnek mondható, a valami iszonyatosan kezdetleges, szinte téglalap alakú Banthháktól kezdve az egyáltalán nem meggyőző lézersugarakig számos hoppá éri a mit sem sejtő játékosokat. Jó, a képminőségre ráfoghatjuk, hogy a készítők a sebesség érdekében észszerű kompromisszumokat voltak kénytelenek tenni. Mindez nem is zavarna nagyon, mert jól eltalált hanghatásokkal és remek irányíthatósággal párosítva (vagy inkább tercesítve) a játék elfogadható lenne, hisz emberek, a Star Wars világában élhetünk!
A hangzással a hírek szerint nincs is nagyobb baj, a DJ az elvárható király filmzenék közül válogat, a lépegetők hangulatosan zörögnek, ágyúik sivítva köpködik halálsugaraikat, ahogy illik. Az irányításról viszont egyértelműen ledorongoló értékelések láttak napvilágot: az egér nem fordítja a kamerát, hanem csúsztatja oldalra is, ha pedig a billentyűzeten sikerül megtalálnunk a megfelelő gombokat, akkor a nézőpont valami olyan abszolút kiszámíthatatlan ívben fordul és csúszik egyben, hogy annak láttán könnybe lábadhat a szemünk! Adalékképpen megemlítik azt is, hogy a kameramozgató billentyűk hajlamosak „beragadni”, így lehetőségünk adódhat meglepetésszerűen a Wiener Walzer gyakorlására is a csata irányítása helyett. Szilárd meggyőződésem azonban, hogy e ki tudja milyen forrásból származó verzió még nem az, amelyet súlyos pénzekért magunkévá tehetünk hamarosan. Óva intek mindenkit tehát attól, hogy a sötét oldalt választva keserű csalódásnak tegye ki magát ennek a „preanalfabéna” változatnak a megszerzésével, várjuk meg a hamarosan megjelenő és remélhetőleg hosszú hetekig lebilincselő játékélményt nyújtó igazi Star Wars mesét! Az Erő legyen veletek.

Ata

… egy kétfejes HP DeskJet 610C-re."

„Ez a hosszan elnyúló fekete folt azt jelenti, hogy Ön az egyfejes nyomtatójában patront próbált cserélni a fekete nyomtatás után. És ez a piros maszat? Látom, ahogy kiveszi a színes patront, mert megint feketét kell nyomtatnia. Erős vibrációt érzékelek az aurájában. Azt hiszem, Önnek ebből határozottan elege van. De aggodalomra semmi ok. Látom a jövőjét! Ön meg fogja találni az igazit, egy kétfejes HP DeskJet 610C-t. Nincs több patroncsere a színes és a fekete nyomtatás között, nincs több festékmaszatos tenyér, csak kiváló minőségű nyomatok vannak, meg gyorsaság, meg egyszerű kezelhetőség. Önre igazi boldogság vár Magyarország legnépszerűbb nyomtatójával."*

PUBLICIS

hp®
invent

Hewlett-Packard nyomtatók. Ahol a papír életre kel.

További információkért látogasson el weblapunkra:
http://www.hp.hu/deskjet610 vagy hívja a **HP Vevőszolgálatot: 382-1111**

*A Magyarországra vonatkozó értékesítési mutatók szerint, az IDC piackutatása alapján.

NASCAR 3

StartBox

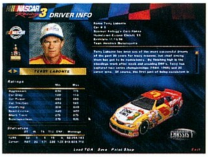
Fejlesztő: Papyrus
Kiadó: Sierra
Web: www.papy.com

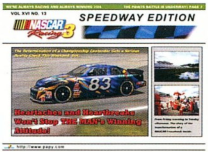
NASCAR: MÚLT ÉS JELEN

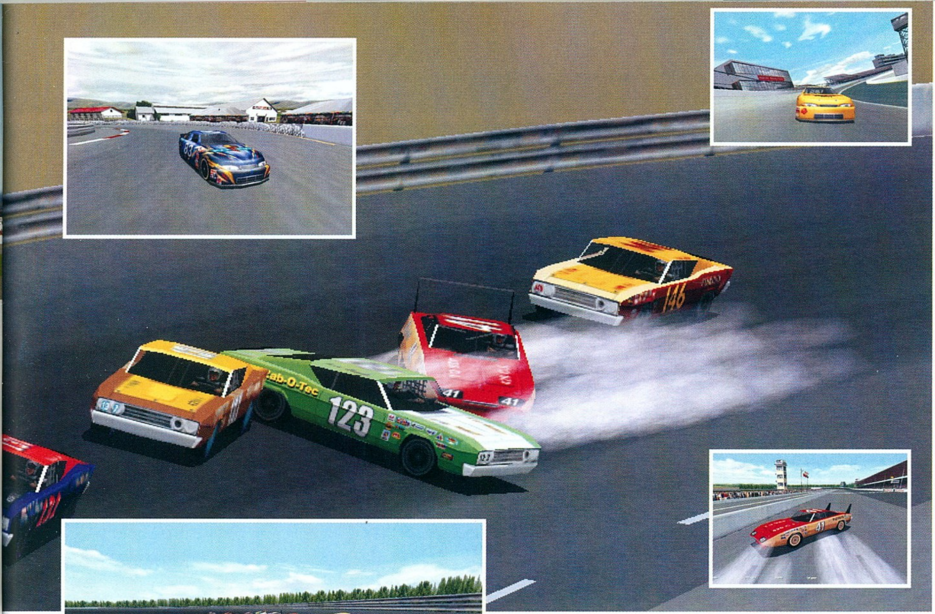
Engedjétek meg, hogy rendhagyó módon az értékeléssel, vagy legalábbis annak egy részével kezdjem. Teszem ezt annál is inkább, mivel ez a két program komoly fejtörést okozott: Vajon milyen mélységekben lehet a teszt szubjektív, s mennyire kell a cikkírónak objektívnek lennie? Gondolom, az nem titok, hogy minden tesztelőnek van kedvenc játékstílusa, amelyhez ha a legcsekélyebb mértékben is, de elfogultsággal közelít. Mi lenne, ha megkevernénk a kártyákat, s mondjuk Lily autózna, én repülnék, és így tovább: Bizonyos, hogy a játékok nem a megérdemelt pontszámokat kapnák! Miért is merültem eme filozofikus régiókba? Magyarázatként annyit, hogy (most már köztudottan) nem igazán kedvelem a betonteknőket, így a NASCAR versenyek nem is lopták be magukat a szívembe. Miután mindkét játékot telepítettem, mentem néhány kört, és belém hasított a felismerés: Ez nem az én világom! Később felhívtam Tasnádi Zolit, s megkérdeztem, tetszik-e a neki NASCAR harmadik része? Legnagyobb meglepetésemre olyan lelkesen, sőt, fanatizmussal (remélem, ezt a kifejezést megbocsátja nekem) beszélt a versenyekről, s magáról a játékról, ami egyrészt meg is látszik majd a telefonszámlámon, másrészt rá kellett döbbennem, hogy ezt a két programot nem szabad csak az én szememmel nézni! (Köszönöm a segítségedet Zoli.) Azt már csak mellékesen jegyezném meg, hogy ezek után nekem is megjött a kedvem, s most már szomorúan gondoltam a teszteléshez rendelkezésre álló rövidke időre.

Nos, miután mind a NASCAR Legends, mind pedig a NASCAR 3 ugyanazt az engine-t használja, úgy gondolom, nyugodtan taglalhatom a kettőt együtt. A különbség mindössze annyi, hogy az előző az 1970-es évek autóit, versenyzőit és tizenhat pályáját vonultatja fel, míg az utóbbi a tavalyi évadot dolgozza fel, itt az arénák száma harminc, közülük kettő utcai versenypálya. Aki ismeri az eddigi részeket, annak feltűnhet, hogy a Papyrus csapata nem sok újdonságot vonultat fel, legfeljebb a megjelenítés terén próbálták meg felzárkózni a kor színvonalához, megjegyzem, kevés sikerrel, de erről majd később. A játékok felépítése mindenesetre példás, játszhatsz billentyűzettel, joyjal, kormánnyal (Force Feedbacket is támogat), s ezeket széles körben konfigurálhatod. A szokásos fék-, illetve kormányzásbeli segítség is bekapcsolható, de ettől ugyebár minden szimulátorosnak mosoly fakad a szája szélén. A hangok terén ki is osztom az első fekete pontot, mert bár szinte mindenféle hang ereje külön-külön beállítható, van, amelyiket szöveges formában is megjeleníthetsz, de mindez nélkülözi a manapság úgyszólván kötelező 3D-s hangzást. Most már csak a grafikai részletességet, a felbontást és még jó néhány hókusz-pókuszt (füst, fák, pályaszéli járművek, a falak textúrái stb.) kell megadni, s máris fejest ugorhatsz a háromféle játékmód valamelyikébe: „single race", bajnokság és multiplayer. Verseny előtt a körök száma százalékos arányban megválasztható, három kör a minimum, a teljes táv pályánként változó, kilencven és ötszáz kör között mozog. Említésre méltó még a vezetési stílus, amely lehet realisztikus vagy arcade, a gépek törése is ugyanezen szempontok szerint bekapcsolható. Az arcade mód szerintem felesleges, biztos vagyok benne, hogy ennek a stílusnak a kedvelői messze elkerülik majd a NASCAR-t. Itt kapcsolható be - többek között – a sárga zászló használata is. Nem feledkezhetek meg az ellenfelek számáról, ez legfeljebb 43, illetve az erősségükről sem, ez 80 és 120% között lehet, ezenkívül itt választható meg az időjárás, a szél iránya és intenzitása is. Most már csak azt kell eldöntened, hogy melyik pályán akarsz versenyezni, s beállítani az autó paramétereit. Számunkra a váltóáttétel, a hátsó szárny dőlésszöge és a futómű-geometria a legfontosabb. A keréknyomás, a lengéscsillapítók és a súlyelosztás babrálható még, hogy csak a legfontosabbakat említsem.

A futam annak rendje és módja szerint szabadedzéssel kezdődik, amatőröknek ajánlatos először a törést kikapcsolni,







hiszen könnyen előfordulhat, hogy hozzám hasonlóan több időt fognak a pitben tölteni javítással, mint kint a pályán. Ha már itt tartok, rosszallásomat kell kifejeznem ezzel kapcsolatban: Muszáj igen pontosan beállni, mert különben nem kezdik el a munkát, s ez értékes időbe kerül. Nehezíti a dolgodat az, miszerint a tolatáshoz külön billentyű tartozik, de ezt meg lehet szokni. Már csak félve említem meg: Mostanság már elvárnám, hogy a csapat látható módon végezze el a kerékcserét, a tankolást és az egyéb javításokat. Ők viszont csak állnak mereven.

Persze, nem elég, ha egyedül jó időket tudsz futni az adott pályán, hanem versenykörülmények között is gyakorolnod kell; a mezőny rendkívüli módon együtt él, egészen egyedi vezetési stílust ajánlatos kialakítani. Itt fő a nyugalom, a megfontolt előzés, s elengedhetetlen a mögötted autózók szemmel tartása is. Előfordult velem az az eset, amikor az előttem lévő megelőzésével foglalatoskodtam, majd hirtelen hátulról olyan szépen kipenderített valaki, hogy nemcsak a sárvédőim és a motorháztetőm szakadt le, hanem odalett a teljes első futóművem is. A program ugyan bevitt a boxba, de a szerelők nem tettek semmit, így onnan nézhettem a verseny további alakulását. Ha utcai pályán versenyzel, ne felejts el közel semleges kerékdőlést és súlyelosztást beállítani a kanyaroktól függően, tudniillik itt már a kizárólag balos fordulókra belőtt gép igencsak furcsán viselkedne.

Néhány szót a szimulációról: Bár nagyon kevés időt tudtam eltölteni a két NASCAR-ral, igazán kirívó hibát nem találtam. A Legendsben érződik az akkori technika színvonala, magyarul az autók lassabbak, viszont valóságos gépekbe ülhetsz: Plymouth, Dodge, Ford és Mercury alkotják a palettát. A harmadik részben nem vásárolták meg a jogokat, így a választék Chassis 1, 2 és 3. Meglepő viszont, hogy az infót nézegetve a kezdő gép teljesítménye alig egyharmada a többinek, amit nem igazán éreztem, az ellenfeleket 100%-ra állítva az autóm egyáltalán nem tűnt gyengébbnek. Az ütközések sem az igaziak, minden a földön történik, semmi látványos repülés vagy borulás. A törések elfogadhatók, csak azt nem értem, frontális ütközéskor miért sérül az autó hátsó része is?

Sajnálatos módon grafikai szempontból a programok egyáltalán nem tükrözik az ezredvég színvonalát. (Ne feledjük, '99-es fejlesztésről van szó!) A maximális felbontás 1024x768 lehet, de még ekkor is minden szögletes és cakkos. Az ütközések szikrái, a felvert por, a füst igencsak szegényesre sikeredett, a környezetről már nem is beszélve. 32 bites színmélységről szó sem esik. Mentségéül csak az szólhat, hogy a vérbeli szimulátorosok nagy valószínűséggel nem erre helyezik a hangsúlyt, és a gyengébb géppel rendelkezők is gond nélkül futtathatják. Ja, és 3D kártya NEM kötelező! Bár a csicsás külső számomra sem létfontosságú, most mégis komoly hiányérzetem van...

Már csak a játszhatóságot szeretném néhány szóval értékelni: A játékok konfigurálhatósága rendkívül meggyőző mind az irányítást, mind a grafikát és a hangokat, mind pedig a nehézségi szintet illetően. Úgy érzem, minden tudásszintű játékos megtalálhatja a neki legjobban megfelelő beállítást, és igen sok kellemes órát szerezhet neki bármelyik rész. Feltéve, ha kedveli a NASCAR versenyeket...

Tony

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.nascar.com
www.racingmilestones.com

GRAFIKA	17/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	4/5

82

P166, 32MB RAM, 70 MB HDD, D3D, 3DFX

EVOLVA

StartBox

Fejlesztő: Computer Artworks
Kiadó: Interplay
Web: www.artworks.co.uk

A Virgin Interactive úgy látszik, kezd magához térni. Legalábbis ezt a következtetést lehetne levonni üzletpolitikájukat figyelve, mivel ennek a marketingmunkának köszönhetően sikerült felkelteniük a világ figyelmét legújabb „mindent és mindenkit elsöprő" játékukra, az Evolvára.
A manapság oly divatos génmanipulációs kísérletek azt hiszem, nem hagynak hidegen egyetlen emberi lényt sem, és ez a tény megerősítheti bennünk azt a hitet, hogy a Computer Artworks legújabb műve, amelynek mozgatórugóját az előbb említett génmanipulációk és mutációk jelentik, igazi sikerjátékká avanzsálják az Evolvát.
A végeredmény azonban nem teljesen az lett, amire számítottam.

A KERETTÖRTÉNET

Valahol messze-messze a távoli jövőben az emberiség nem tudván mit kezdeni szabadidejével génmanipulációs kísérletekbe kezd azzal a nem titkolt szándékkal, hogy megalkossa minden idők legintelligensebb gondolkodó és harci teremtményét. A kísérlet végeredménye azonban – mint ahogy azt már megszokhattuk – nem teljesen a terveknek megfelelően alakult. A faj, amelynek életet adtak, gyilkoló funkcióját sokkal inkább betöltötte, mint a kreatív gondolkodás megtestesítő énjét. A kutatók arra azonban már végképp nem számítottak, hogy elméjük legújabb kreálmánya képes az általa elpusztított áldozatok DNS mintájának lemásolásával örökíteni azok tulajdonságait. Akkor még nem sejtették, hogy ez a tökéletes fegyver egyszer még az emberiség hasznára válhat, de a pillanat, amelytől titokban mindenki tartott, elérkezett. Félelem lett úrrá bolygónk lakóin, amikor tudomásukra jutott, hogy az élőhelyük felé tartó hatalmas mag nem éppen békés szándékkal közeledik. A meteorként száguldó félelmetes parazitának élőhelyre van szüksége, ahol gyökereket eresztve uralma alá vonja, és bekebelezi a planétát.

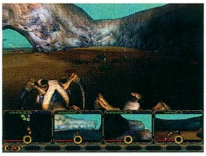
Gondolom, az előbb felvázolt roppant eredeti történet mindenki számára megvilágította a játék célját, ami nem más, mit felvenni a harcot a futótűzként terjeszkedő parazitával szemben.

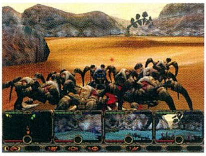
DE MI IS AZ AZ EVOLVA?

Az Evolva taktikai elemekkel felvértezett akciójáték, amely a Computer Artworks Life technológiájának köszönhetően minden képzeletet felülmúló organikus látványvilággal próbálja meg elfeledtetni velünk annak

Pillanatkép a Starship Troopers forgatásából

A tiltakozó zöldek





hiányosságait. A programban lehetőséget kapunk arra, hogy négy főből álló csapatunkat irányítva, reflexeinket és agytekervényeinket próbára téve megmentsük földünket az éppen aktuális mérhetetlenül gonosz parazitájától. Kis egységünk négy egymástól különböző Genohunterből áll, akik közül az első intelligenciájával, a második erejével, a harmadik sebességével, míg a negyedik erejével tűnik ki társaik közül. E tulajdonságokkal rendelkező tagok összehangolt munkájával kell küldetésről küldetésre megbirkózni a ránk rótt feladatokkal.

A CSAPATSZELLEM

Ez a játéknak az a pontja, amelyben az Evolva készítői jelesre vizsgáztak.
A pályatervezők rákényszerítenek minket arra, hogy Huntereink már említett erősségei csak a megfelelő kombinációinak összekovácsolásával hozzák meg a várt sikert. Mivel egyszerre csak egy Genohuntert irányíthatunk, nagy feladat hárul a társakat koordináló mesterséges intelligenciára. Az igazat megvallva ezen a téren ráférne még egy kis pofozgatás az Evolvára, de a pár hónappal ezelőtt napvilágot látott béta verzióhoz képest az apró hibáktól eltekintve (amelyeket a napokban megjelenő internetről letölthető patch minden bizonnyal orvosol) nagyságrendekkel jobb AI-t kaptunk kézhez a végleges verzióval. Mindez persze nem lenne elég az üdvösséghez, és ezzel a Computer Artworks programozói is tisztában voltak. Az Evolvában a gének és az organikus világban megtalálható különböző tárgyak, magvak és csapdák is kiemelt szerepet kaptak. Minden egyes csapattagunk birtokolhat egy tárgyat, amiből értelemszerűen következik, hogy efféle elemekből legfeljebb négy lehet a csapat birtokában. Ezek az eszközök azonban önmagukban általában mit sem érnek, de megtalálva a megfelelő kombinációt akár pusztító erejű időzített bombát is készíthetünk belőlük.

A GÉNEK SZEREPE

Az elpusztított ellenfeleink megsemmisítését követően Genohuntereink azok DNS-eit képesek örökíteni, és az így megszerzett tulajdonságokat mutáció után használni. Például, ha képtelenek vagyunk átugrani az előttünk tátongó feneketlen mélységet, csak el kell pusztítanunk a közelben ugráló békaszerű teremtményt. Az áldozatul esett lény DNS-ét magunkba szívva nincs más dolgunk, mint belépve a mutációs képernyőre felvenni annak különleges képességét. Fontos megjegyezni, hogy csak a tetem közelében ácsorgó Hunterek képesek felvenni az áldozat tulajdonságait. Ezzel a módszerrel fejleszthetjük páncélzatunkat, fegyvereinket és sebességünket is. Őszintén szólva nekem szimpatikus a program eme „találmánya", ugyanis tőlem mindig is távol állt a sivatag

közepén lengedező pálmafa alatt heverésző páncél, lángszóró és elsősegélycsomag nélkülözhetetlen szerepe. Most tényleg azt érezzük, hogy a képesség, melynek birtokosai lettünk megérdemelt harc eredménye, nem pedig valami „véletlenül" felrúgott elsősegélydoboz szerencsés eseménysorozatának végkifejlete.

AZ IRÁNYÍTÁS

Mondhatni, pofon egyszerű. A harmadik személyben játszódó események kontrollálását pillanatok alatt elsajátíthatjuk, és kedvünkre átkonfigurálhatjuk. A gyorsbillentyűk rendszere, mint pl.: a mutáció, csapattagok kijelölése, fegyverváltás, értelemszerű és kézre álló, látszik, hogy alapos tesztelésnek vetették alá a játék eme részét. Azt hiszem, nem is érdemes több szót vesztegetni rá: tipikusan olyan játékkal állunk szemben, amelyikkel csak játszani kell!

LÁTVÁNYVILÁG ÉS GÉPIGÉNY

Az Evolva képi világa mindenképpen említésre érdemes, a készítők le sem tagadhatnák, hogy ők követték el a méltán híressé vált Organic Arts képernyőkímélőt. Soha nem látott színekben pompázó és sok poligonból álló gyönyörű világ elevenedik meg a játékos képernyőjén, ám ezért a szépségért komoly árat kell fizetni. Az első tesztgépen (PII 300, TNT grafikus kártya) a játék csak eléggé lebutított változatában volt képes elfogadható sebességgel futni, de ezeknek a megszorításoknak köszönhetően a program elvesztette varázsát. Otthon azonban maga a csoda várt (PII 550, GeForce), mintha nem is ugyanazzal a játékkal játszottam volna. Az őrületes sebesség, az ultrasima kameramozgás és a gyönyörű 32 bites textúrák együttese a képernyőre varázsolta az Evolva igazi arcát, amelybe pillanatok alatt képes voltam beleszeretni. Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy nem érzem igazán indokoltnak a magas gépigényt, hiszen a múlt hónapban bemutatott Quake III Aréna gyönyörűen futott az előbb említett gyengébb konfiguráción is.

ÖSSZEGZÉS

Az Evolva kellemes játék, üde színfoltja napjaink gyengécske játéktermésének, de be kell vallanom, hogy ha csak egy kicsivel is erősebb mezőnybe érkezik, akkor legfeljebb a futottak még kategória egyik jeles képviselőjeként végezte volna. Az eszméletlen grafika, dinamikus zene és hangeffektek csak álcaként szolgálnak, és takarják el azokat a hibákat, amelyekkel a fejlesztők képtelenek voltak megbirkózni. Mindez persze nem jelenti azt, hogy a játék rossz lenne, csak arról van szó, hogy a Virgin által beharangozott forradalom elmaradt. Azonban, ha szereted a taktikai elemekkel felvértezett akciójátékokat, és megfelelő gépparkkal rendelkezel, akkor az Evolva a te játékod, és semmiképpen se rohanj el mellette!

Sasa

EVOLVA ÉS GEFORCE

Ahogy azt Sasa már felvázolta, az Evolvában és a játékokban legértékesebb tulajdonság, a játékélmény és az értelem különálló fogalmak. De mi a helyzet a külsőséggel, amelyre az ősidők óta számítógépes grafikával foglalkozó cég oly büszke?

Az előzetes híresztelések alapján nagyon nagy fejlődést vártam, állkapcsot nem kímélő csodás grafikára számítottam, ám ez nem következett be, sőt! Kellőképpen felforrósítottam a Geforce DDR-t, magabiztosan belőttem az 1152x864 32 bites felbontást, és nekiestem a játéknak. Nem akarok túl negatív hangvételű és szőrszálhasogató lenni, de csupán ennyire tellett? Ez azért kevéske... persze, minden új effektet láthatunk, de a (túl) színes össze-visszaság nem igazán állt össze, nem volt látványos. A textúrák szép nagyok, a fényeket vertex elven jeleníti meg, a poligon szám magas, vagyis minden szépen lekerekített, a vonalak folyamatosak és a nagy felbontás miatt a szőrös élek sem vehetők észre. Persze mindez hasított legalább 50-60 kép/másodperccel, de a táj sokszor üresnek, és mégis zavarosnak hatott, amelyen csak néhol volt elszórva egy-egy fűcsomó vagy égig érő fa. A teremtmények animációja sem rossz, teljesen csontváz alapú, részletes. A fegyverváltás látványos, a fegyverünk a szemünk láttára alakul át kezünkön. Sajnos belső nézetet ne is keressünk, csak külső, követő kameranézet választható, illetve szabadon is körbejárhatjuk aktuális karakterünket. Az alul elhelyezkedő ablakokban társainkat láthatjuk, de nem folyamatosan, hanem csak körülbelül másodpercenkénti frissítéssel. Hogy ez zavaró-e, azt döntse el mindenki maga, engem idegesített. Aki csak azért kíváncsi az Evolvára, hogy milyen grafikával nyűgözi le a játékost, csak hardveresen jól megtámogatott és megírt, de nem szemet kápráztató látványra számítson. Csak semmi felhajtás.

Erdős Márton
martinm@umszki.hu

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	10/15
ÖSSZHATÁS	3/5

P233, 32MB RAM, 500 MB HDD, D3D, OPEN GL

78

TONIC TROUBLE

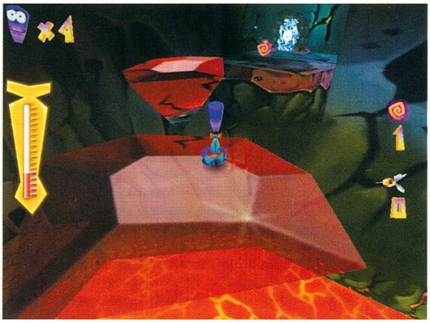
StartBox

Fejlesztő: Ubisoft
Kiadó: Ubisoft
Web: www.tonictrouble.com

Ed békés és barátságos lény, nem ártana a légynek sem. Ám szerencsétlen űrbaleset nyomán egy ládányi vegyi anyag a közelében lévő ismeretlen, kék bolygóra zuhan, ami kétségbeejtő változásokat idéz elő a Föld flórájában és faunájában: sosem létezett hegyek törnek a magasba, óceánok bukkannak elő a semmiből, míg tengerek tűnnek el, az állatok és növények rémséges fenevadakká válnak…

Így aztán Ed ahelyett, hogy folytatná a mérhetetlen és végtelen galaxis zugainak felfedezését, kénytelen visszatérni, hogy gátat szabjon a kialakuló katasztrófáknak. Igen ám, csakhogy ez a kelekótya idegen maga is csapdába esik: Grögh the Hellish a vegyi anyag hatására mindenható úrnak képzeli magát, és ekként is cselekszik…

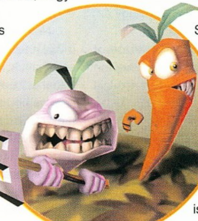
Tonic érkezésekor a havas fennsíkon landol, s már kezdheti is siklását a mélybe. Szerencsére a kisebb zuhanásoktól nem sérül, és rengeteg bónuszt gyűjthet össze. Erre szüksége is lesz, hiszen ki kell szabadítania a gyönyörű Suzy apukáját, azt a professzort, aki segíthet megoldani ezt a bolygónyi méretű katasztrófát… A történet persze lassan és meglehetősen viszontagságosan halad tovább. A kis Tonic dolga nem lesz egyszerű, de mikor volt az megmenteni a világot?!



Bevallom nektek, most, hogy órákat szenteltem életemből ennek a kis idétlen űrlénynek, elgondolkodtam, hogy vajon mi értelme van a Tonic Trouble kiadásának a Rayman 2 után? Nem értem. Rayman második kalandja minden téren kategóriákkal jobb volt, mint Tonic bódorgása a felkavarodott Földön. Az apró finomságok, az ötletek valahogy hiányoznak.

Persze mit várok egy mászkálós játéktól, kérdezheted… de igenis vannak elvárások. Valami pici plusz, kicsi előrelépés, csillogás. Főleg azután, hogy ugyanez a kiadó pár hónappal ezelőtt piacra dobta a Rayman második részét, új utat mutatva a platformjátékok amúgy meglehetősen szegényes palettáján. Minden, ami abban megvolt, hiányzik Tonic barátunk repertoárjából, aki így csak kis ügyefogyott maszatként futkározik és kalimpál a képernyőn. Talán segítségre szorul… biztos, mint ahogy az is, hogy kiáltása csukott fülekre talál a stílus megszállottjainak körében.

Az első néhány óra játék után még bizakodtam, hogy a programban lévő töméntelen bug nemsokára orvoslásra kerül a trendnek megfelelően internetről letöltendő patch formájában, de később már ebbe a szalmaszálba sem kapaszkodtam. A Tonic szép, talán még aranyos is, de a varázs, amely megvolt a Raymanben vagy a Heart of Daknessben még foltokban sem szerepel a Ubi Soft üdvöskéjében. A Tonic nem nyújt semmi különlegeset. A grafikája szép, aranyos is, meg minden, de semmi különös, a varázs hiányzik belőle. Nem fogott meg, de gondolom, akadnak majd, akik képesek lesznek végigküzdeni, ugrálni és izgulni a UbiSoft űrlényének viszontagságait az általa felbolygatott Földön.



Lily

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.ubisoft.com

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	3/5

82

P166, 32MB RAM, 110 MB HDD, D3D

THE SIMS

StartBox

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.simcity.com/thesims/index.html

ÚT A DÖNTŐIG

Valaha régen, azokban a békés boldog nyolcvanas években született a kor sikerszámítógépére (igen, a C64-re) az a játék, mely a „Little Computer People” címet viselte. Ebben egy kis kulipintyó lakóit kellett rögös életútjukon továbbnoszogatnunk: etethettük, gondozhattuk, vagy akár tüntetőleg sorsára is hagyhattuk őket. Meglehetősen fura kis program volt ez, a legtöbben kétszer töltötték be csupán: először és utoljára, de én imádtam. Tíz év elhussant, majd híre jött, hogy valaki ismét elszánta magát, és nekivágott a program elkészítésének, melyben semmit nem kell majd csinálnunk, tulajdonképpen nem is játszhatunk, „csupán” az általunk életre hívott emberkéink mindennapjainak, boldog és keserű pillanataiknak szüntelen figyelése lesz az osztályrészünk. 1993-ban Will Wright (aki egyébként a SimCity szülőatyja) fejébe szöget ütött a tény, hogy az eladási listák tetején a számítógépes programok között igen előkelő helyen szerepelnek az ún. „home design”, (azaz lakástervező) szoftverek, melyek fajukat tekintve leginkább a CAD (Computer Aided Design - számítógéppel segített tervezés) szoftvercsalád a köznép által is fogyasztható válfajába sorolhatók. Ezekből sok ezer darab kelt el világszerte, Wright azonban megállapította, hogy a vásárlóknak csak jelentéktelen százaléka használja őket rendeltetésszerűen, azaz lakásaik át-, illetve felépítésének előkészítésére. Elmorfondírozott azon, hogy oly sokan kizárólag játékként kezelték ezeket a programokat, és ekkor plántálódott el termékeny képzeletében a The Sims megalkotásának gondolata, melyben nem csak egy ház felépítéséhez és berendezéséhez kapunk szabad kezet, hanem a lakók sorsának, életük minden pillanatának megkomponálása is ránk vár.

HOGYAN ÉLJÜK MÁSOK ÉLETÉT?

Nem könnyű eldönteni, hogy műfaját tekintve hova is sorolhatjuk: Tamagochi, virtuális babaház, esetleg a Maxis méltán patinás hírű sorozatának legifjabb tagja, a Sim Family lenne? Nem, azaz inkább nem csupán, ezeknél valahol sokkal több. A sztorija egészen eredeti, mégis banálisan hétköznapi ötletből fakad. A téma úgymond az utcán hever, mindannyian minden percünket vele töltjük, azaz élünk. És most, íme, a hatalom a kezünkbe kerül, élet és halál urai leszünk, a hétköznapi emberek sorsa feletti totális ellenőrzés lehetősége virrad ránk. Megtehetünk bármit, amit kényünk-kedvünk diktál, amihez a valós világban nincs elég tehetségünk vagy merszünk, lehetünk kongresszusi képviselők, de akár a sötét oldalt választva bűnözőként is megpróbálhatunk egzisztenciát teremteni magunknak.

Első lépésként az ígéretes intro után kísérleti egereink karaktereinek kialakítása vár ránk. Először háromféle bőrszín, kétféle életkor (gyerek, felnőtt) és a két legelfogadottabb nem közül kell választanunk, majd szemügyre vehetjük a megjelölt tulajdonságokkal rendelkező delikvensek sorát. A hajszín, az öltözködés és a testalkat alapján kell még egyszer górcső alá vennünk a jelentkezőket, hogy végül az ideális személy különböző egyéni tulajdonságainak beállítása után (energikusság, tisztaság, kapcsolatteremtő képesség stb.) elfoglalhassa helyét családunkban. Az asztrológia sorsformáló hatásai mellett hitet tevők a 12 csillagjegy szerint előre beprogramozott „viselkedéscsomagok“ közül is választhatnak kedvük szerint. Ez után ki kell választanunk szerény anyagi javaink figyelembe vételével, hogy a felajánlottak közül melyik házat képzeljük el leendő otthonunkként.
A későbbiekben akár teljesen át is építhetjük fapados viskónkat, amint jó állást kifogva a nagy mani ránk zúdul, de akár már az elején az alapoktól magunk teremthetünk tetőt a fejünk fölé, ha egyik kulcsra kész házikó sem

SIMtetikus világ

A Maxis fejlesztőcsapata évről évre kirukkol a Sim saga valamelyik jeles darabjával. E tettük végkifejlete minden esetben a vásárlóközönség hatalmas ovációját követő eladási rekordok döntögetésében nyilvánul meg. Jómagam sokáig nem értettem, mi a sikerük titka, s mi áz, ami minket, játékosokat a monitor elé szegez, s hagy elveszni a szintetikus világ plasztikus tengerében. Aztán a csoda velem is megtörtént! A Sim birodalom rabjává váltam, és a kérdésem lassacskán válaszra talált. A Sim sorozat rám bízza életét, enged beavatkozni mindennapjaiba, hagy dönteni, és hagyja, hogy döntéseim következményeit kijavítsam, vagy esetleg ujjongjak sikereim örömében. A Sim sorozat tanít, bepillantást enged az általam „misztifikált” eseményekbe, nevel, de nem erőszakosan, és néha utasít, de azt is csak nevelő célzattal.

A siker nem marad el. Furcsa dolgok ezek. Lehet, hogy nem vagyunk megelégedve saját életünkkel? A világgal, amely körülvesz minket? Vagy csak szeretnénk megismerni mindazt, amivel a valós életben találkozhatunk ugyan, de beleszólásunk ez idáig nem volt? A választ azt hiszem, nem nekem kell megadni, hiszen mindenki másképp éli meg a Simek történeteit. Az azonban biztos, hogy jómagam az elégedetlenkedők népes táborába tartozom, akinek a Sim sorozat megszerzi azt az örömöt, hogy bepillanthassak az élet azon területeire, ahova a valóságban sosem tudnék, és minden évben, ha csak néhány hónapra is lehetővé teszi, hogy megváltoztassam a világot.

Aztán egyszer csak az álom véget ér, felveszem újra a külvilág pergő ritmusát, de tudom, érzem, hogy valamivel bölcsebb lettem, és ez minden pénzt megér!

felel meg kényes ízlésünknek. Ezt a lakberendezés áldásos feladata követi. Itt aztán (a pénztárcánkon kívül persze) az ízlésünkre van bízva minden, a The Sims végtelen lehetőségeinek tárháza ekkor nyílik meg talán először igazán. Rengeteg bútor és elektromos eszköz sorakozik a raktárak polcain, viszont minőségükkel egyetemben az áruk is arányosan növekszik, kezdeti 20000 dollingerünk amúgy is megcsappant maradványa bizony nem lesz elég arra, hogy rögtön az elején luxuskörülményeket teremtsünk magunknak, a plazmatévé helyett érdemes először valami hagyományos zajládát állítani a fal mellé.

Sikeres életvitelünkhöz bizony sok apróságra kell egyszerre figyelnünk: ennünk, innunk, aludnunk (és egyebeket...) kell rendszeresen, és a pihentető szórakozás perceiben sem árt észben tartanunk, hogy minden nap reggel bizony vár minket a munka! Nem árt, ha némi időt ráfordítva néha új ismeretek elsajátításán is fáradozunk, mert így a jövedelmezőbb állások betöltésének lehetősége nyílik meg előttünk (ha például a főszakácsi hivatást pécézzük ki magunknak az egyik jó nevű étteremben, nem árt, ha első lépésként megtanulunk főzni!). A pénz pedig sosem elég. Érdemes lehetőségeink szerint mindenből mindig a legdrágábbat megvennünk, mert az igényeinket a jobb minőségű eszközök jobban és gyorsabban kielégítik, mint olcsóbb társaik. Megvásárlásukkal nagyobb költségbe verjük magunkat ugyan, viszont itt, a Simvilágban a „tájmizmani" elve maximálisan érvényes, mert az idő lesz a legdrágább kincsünk. A plazmatévét például lényegesen kevesebbet bámulva is a gyönyörök olyan áradata zúdul ránk, hogy napi „kötelező" tévézésünk ideje a töredékére csökken, a fennmaradó időben pedig egyéb hasznos tevékenységet folytathatunk. A közkedvelt szappanoperák fordulatai és témái is helyet kapnak a játékban, tanúi lehetünk kis teremtményeink szerelmeinek, boldogságának, csalódásának, elkeseredésének, sőt halálának is abban az esetben, ha gyagyás kegyencünk például puszta kézzel, hozzáértés nélkül nekiáll megreparálni lerobbant tévéjét (ekkor megkapjuk a „Drót végén széndarab, mi az?" talányának megfejtését is egyben...). Természetesen, ha körülményeink rendezetté válnak, a szilárd anyagi alapokra támaszkodva akár gyermekáldást is kérhetünk házunkra. Nem lesz alkalmunk a kisded megalkotásának legizgibb tíz percét megélni (a programozók szemérmesek), utódunk egyszerűen az ölünkbe hull. Bármennyire is szabad kezet kaptunk megalkotásuk során, Simjeink saját lélekkel rendelkeznek. Előfordulhat, hogy valaki első pillantásra gyűlölni fogja szomszédját, bármit is tesz a szerencsétlen ezt megváltoztatandó. Sértődékeny, érzékeny, könnyen dühbe guruló ismerősökkel leszünk körülvéve, vagy barátságos hippik vernek tanyát a szomszédban, akiknél mindig „heppi" a hangulat? Nem tudni előre, épp ez teszi megunhatatlanná a kis lélekszámú közösség megfigyelését.

AZ IDŐ PÉNZ!

Ez a program akár „real time" stratégiának is tekinthető, melyben nem oly elvont fogalmak, mint mondjuk a Tiberium bányászata biztosítja számunkra a lehetőséget a továbbfejlődésre, hanem azt kell kiaknáznunk, ami mindig kéznél van: az időt. Igen, mint már említettem is, ez a legkritikusabb elem a játék során, elegendő időnk mindennek az elvégzésére sosem lesz. Ha barátokat akarunk szerezni, meg kell hívnunk vacsorázni, vagy csak sima traccspartira

szomszédjainkat, hogy kapcsolatkialakítási képességünk fejlődjön, pedig ezt az időt inkább tölthetnénk mondjuk tanulással, aminek révén az előnyösebb munkahelyek is elérhetővé válnak. Ugyanakkor mindezek mellett ennünk, aludnunk, fürödnünk, sőt, dolgoznunk is kell valamikor, ezen kívül szórakozásra, pihenésre is illik időt szakítanunk, hiszen emberkéink lélektelen zombikká válnak, ha csak hajtjuk őket napra nap. Ki kell ókumlálnunk tehát, hogy is elégíthetjük ki igényeinket a lehető legkevesebb időráfordítással, vagy hogyan végezhetünk el több feladatot egyszerre.

NA JÓ, DE HOGYAN TARTHATUNK KÉZBEN MINDENT EGYSZERRE?

A játék kezelése szerencsétlen jelzővel mondva „párját ritkítóan" kellemes, még a Sim City 3000 agyondicsért menürendszere is csak előre köszönhet neki mély tisztelettel. A képernyő bal alsó sarkában meghúzódó buborékmenüből minden, ami a játék során fontos néhány kattintással a szemünk elé kerül. Simkéink vágyai és barátaikhoz fűződő kapcsolatuk éppoly könnyen szemügyre vehetők, mint a választható berendezési tárgyak több szempont szerinti csoportosításban is megjelentethető kavalkádja. Fotóalbum áll rendelkezésünkre, melyben kommentárokkal fűszerezve lefűzhetjük életünk jelentősebb pillanatait. Beszédes ikonok segítenek minket a menürendszerben való eligazodásban, a nagyon hasznos legördülő ablakocskákban pedig egerünkkel bármire rámutatva tudósítást kapunk arról, hogy mi is az, amire mutatunk, és hogy tulajdonképpen mihez is kezdhetünk vele. A kezdők kedvéért pedig „oktatóházikó" is helyet kapott a programban, mely segítségével megismerkedhetünk Sim családunk életével, mielőtt botor módon belekontárkodnánk mindennapjaikba. Emberkéink irányítása egyszerű, ha ráklikkelünk valamelyik személyre vagy tárgyra, a vele elvégezhető cselekmények sora megjelenik körülötte. Nincs más dolgunk, mint választani ezekből, és máris figyelhetjük kárörvendve, mibe is rángattuk bele megint mit sem sejtő hőseinket. Jelentős segítség az is, hogy a használati eszközök rongálódása is feltűnik ebben a kis menüben oly módon, hogy a kiválasztható opciók bővülnek a „megjavítani" kifejezéssel, így elkerülhetjük például azt, hogy a zárlatos készülékek egyike a lángok martalékává fokozza le otthonunkat, vagy hogy hazaértünkkor térdig álljunk a dugulás révén szétterült „rötyiben". Az emberek közötti kapcsolatok alakítása is egyszerűen megoldható: minél jobban megismerünk valakit, annál szélesebb palettáról válogathatunk abból, hogy is viselkedjünk vele szemben. Ha valakivel először találkozunk, ez kimerül egyetlen „helló"-ban, míg a későbbiek során akár cikizhetjük, lehordhatjuk, de akár ágyunkba is csábíthatjuk a hálónkba keveredett barátainkat. Mindezek segítségével a játék kezelése hamar a vérünkbe ivódik, és szinte észrevétlenül libbenünk át a gépünk elől kis emberkéink bőrébe.

Hívja gyorsan valaki a tűzoltókat

NÉHÁNY SZÓ A KÜLCSÍNRŐL

A játék tálalása nagyon szép és színes, a tárgyak élesen és részletesen ábrázoltak, remek kis animációs fázisokkal kibővítettek. A karakterek megjelenítése nem okozhat fejfájást videokártyánk 3D-re kiélezett vezérlő chipjének (lévén nem 3D-ben ábrázoltak), de igényesen kialakított és mozgatott szereplőkkel találkozhatunk. Ha pedig a grafika jó osztályzatot érdemel, a hanghatások legalább jelest követelhetnek maguknak!
A hangok néha szinte elhomályosítják a fényeket: Simék aranyos blablanyelven társalognak, ami könnyen megragadhat minket, én is most épp az egyik tévéreklám halandzsaszövegét dudorászom a bajszom alatt. Ez a nyelv egyébként nem hasonlítható szerény ismereteim szerint semelyik szülőbolygónkon beszélt nyelvjáráshoz, de remekül tükrözi a beszélgetők érzelmeit, hangulatát. Maxisék maxisok különböző zajt szőttek bele a történetbe: minden, a zöldségdarabolástól kezdve a budi lehúzásáig bezárólag egyéni, valósághű és tiszta hangzást kapott. A hifi készülékek, illetve a televíziók külön kiemelendők, ezek nagyon eredeti módon, a már említett halandzsanyelven komponált, fülbemászó zenével aláfestett műsorokat produkálnak. A zene pedig, amely végigkíséri az egész történetet varázslatos, nem gondoltam volna, hogy a zongorán előadott jazz ilyen pozitív hatást tehet rám, nagyon nyugtatólag hat például, amikor a belobbanó sütőből kiindult lángtenger hamuvá égeti magánéletünk szentélyét! Ha kedvünk tartja, a programba lehetőség van bevinni saját magunk által kreált figurákat is, csak egy kis grafikai tudás (no meg mondjuk, PhotoShop) kell hozzá. Én éppen Bundyék megszerkesztésével küzdök.

Külön játék a játékban a magunk által megálmodott ház és kert felépítése. Felhúzhatjuk a falakat tetszés szerint elhelyezve az ajtókat és ablakokat, ráépíthetünk emeletet akár, vagy megtoldhatjuk újabb melléképülettel, tapétát választhatunk a falakra, parkettát, vagy linóleumot passzírozhatunk a lábunk alá, álmainknak csak a pénztárcánk szabhat határt.
A program óvatosan segít a botcsinálta építésztanoncoknak, csendes tanácsokkal lát el minket a valóban lakható lakóház építésében, valamint általános értékelést ad az elkészült remekműről.

SIMSÉK BETÖRNEK AZ INTERNETRE

Ami az elején nekem nem tetszett, az a választható tapéták vagy padlólapok korlátozott száma volt, nem adódott

lehetőségem arra, hogy pirosra fessem a falakat, vagy akár hupizöldre a giccses gipszstukkókat. Ez azonban könnyű nyári záporként suhant tova, mert a világhálón máris tucatnyi rajongóoldal várja az érdeklődőket, amelyek végtelen forrásként szolgálhatnak a választható dekorációs elemekből, vagy akár a bútordarabokból, ahogy azt Will Wright megálmodta jó előre. Ez a flexibilis kialakítás is egyike a szinte határtalan lehetőséget biztosító jó tulajdonságoknak, melyeket a The Sims felvonultat. A Maxis háza táján direkt erre is készültek, hogy a megjelenés után saját maguk által alkotott, vagy a letölthető programok segítségével minden Simskezelő az általunk megálmodott eszközökkel veszi majd magát körül. Minden tárgy magában hordozza az összes információt, mely ahhoz szükséges, hogy digitális hőseink szakavatottan kezelni tudják azokat. Ha például okáért bowlingpályával bővítjük valaha környezetünket, fiaink máris profikhoz méltóan ragadják kezükbe a golyókat. A készítők nem feledték remekművük beharangozásakor tett ígéretüket, melyet a játék szabadon formálhatóságára és a maximális, keret nélküli szabadságára tettek. Ékes bizonyítékok erre a programok (FloorMaster, SimShow, HomeMaster), melyek már jóval a premier előtt lehetővé tették számunkra, hogy előre elkészíthessük vágyaink tapétáját, padlóját és szereplőit. A fejlesztés azonban egy pillanatra sem áll meg, máris híre jött, hogy a „multiplayer" lehetőség is belekerül a The Sims világába valami módon, sőt, olyan segédprogram is fortyog a boszorkánykonyha üstjeiben, melyről Mr. Wright csak annyit árult el, hogy még sokkal messzebb tervezik kitolni alkotási szabadságunk határait. Külön izgalmassá teszi a későbbi bővítéseket, hogy nem fogjuk előre, pontosan tudni az új eszközök ránk tett hatásait. Akár járványok is kitörhetnek Simfalván, ha mondjuk a botor gazda valamilyen fertőző betegséget hordozó, vámon becsempészett egzotikus házi kedvenccel bővíti lakása faunáját!

A „PRO" UTÁNI „KONTRA"

Természetesen fény nem létezhet árnyék nélkül, ez a játék sem tökéletes. Először is „be vagyunk zárva" az utcába, ahol élünk, nem követhetjük szemmel például pártfogoltjaink munkáját. Zavaró egy picit, ahogy embereink néha keresik a legrövidebb utat kijelölt úti céljukig. Az elvétve, de előforduló bénázás a székekre való leülés terén, illetve az ismerősök üdvözlése közbeni rituális, szinte örök időkig tartó helyezkedés pedig képes halk hörgésre késztetni a mégoly türelmes felhasználókat is. A játék hardverigénye meglepően nagy – ez a tökéletes futtatás érdekében szükségeltetik –, nálam a fordulatszámláló 550 MHz-es Celeronon 256 mega aggyal, Asus GeForce kártyával is bizony beakad néha, és nagyobb ház, vagy sok egyszerre mozgó szereplő esetén (természetesen a textúrák minőségét maxra húzva) a „The Sims" bizony meg sem közelíti a Quake 3-at az FPS-ek terén! A falra szerelhető világítótestek hiánya nem tetszik, valamint az sem, hogy a szereplők, hogy is fogalmazzam, teljes menetfelszerelésben telepednek a porcelán szentélyre elhelyezni benne az előző napi étkezés maradványait! Igaz, hogy a Maxis szemérmes grafikusai a filmekben kedvtelve használt „kikockázást" segítségül hívva amúgy is eltakarják a fürdőzés, illetve az egyéb anyaszült meztelen űzendő tevékenykedés leglényegesebb momentumait, ez a nüansznyi apró kisiklás mégis zavaró!

(„Lapzárta után" érkezett friss info: már elérhető a piszkos gondolatokkal szívesen játszadozók részére a The Sims pucér patch, amely eliminálja a kikockázást, így feltárulhat előttünk a meztelen igazság! THX Sasa)

MIT HOZ A JÖVŐ?

Wright a mai napig is csupán rendkívül összetett dolgok rendkívül egyszerű matematikai modelljének tekinti műveit, melyeket a velük rengeteg időt töltő emberek ruháznak fel fantáziájukon keresztül saját személyiséggel. A The Sims igazi varázsa talán pont ebben rejlik, hogy messzemenőleg a valóság hű tükrözésére törekszik, közben mégis meghagyva nekünk a játék örömét. Türelmetlenül várakozhatunk addig, mire valamelyik eljövendő verziójával lehetőségünk nyílik majd arra, hogy az Interneten keresztül belépjünk választott digitális képviselőinkkel a nemzetközi és határtalan Simsvilágba, ahol a számítógép helyett a többi játékos által irányított szomszédok vesznek körül minket, keresik barátságunkat, megrugdossák a macskát, vagy leitatnak, és elcsórják a mikrosütőnket. Addig is be kell érnünk a lehetőséggel, hogy kedvenc képeinket szöveggel ellátva családi albumunkat feltölthetjük a Maxis honlapjára, ahol a többi rajongó ámulva figyelheti magasba ívelő egzisztenciánk anyagiakban tükröződő, lakásunk luxuscikkeiként megjelenő megérdemelt jutalmát.

Ata

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

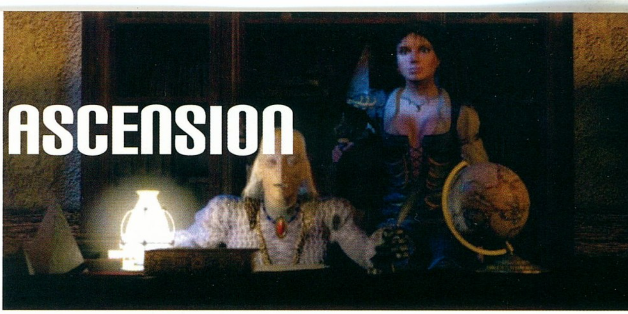
www.powertec.net/cadu/simcity/index.html

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	14/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P233, 32MB RAM, 300 MB HDD, D3D, 3DFX

93

ULTIMA IX: ASCENSION



StartBox

Fejlesztő: Origin
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.origin.ea.com

VÉGIG-JÁTSZÁS

Miközben ezeket a sorokat írom, az Ultima IX lassan megérkezik Európába is. A késedelem oka az volt, hogy helyrehozzák a programban az elkapkodott kiadás miatt bent hagyott hibákat, így a hozzánk érkező verziót elvileg nem kell majd patch-elni.

Az alábbiakban végigjátszás következik, amely valószínűleg nem lesz száz százalékos – a játék ehhez túl nagy és hosszú. Mindenesetre a szükséges teendőkön kívül igyekszem kitérni az érdekesebb mellékküldetésekre, a nehezebben megtalálható tárgyakra és egy-két „easter egg"-re is. Terjedelmi okok miatt azonban lehet, hogy ez a CD mellékletre szorul – akárcsak a varázslatok és egyéb tudnivalók.

Szükség lesz még angol-magyar szótárra, papírra és kockás füzetre, meg pár napi hideg élelemre is...

FÖLD, STONEGATE

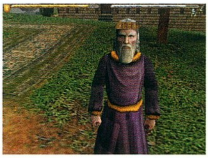
Küldetésünk a Földön kezdődik, itt a régi ismerős, Hawkwind segítségével ismerhetjük meg a játék kezelését. Az Austin-beli kis park és Avatar házának felderítése mondjuk szinte teljesen kihagyható, de azért érdemes körbenézni ezen a helyszínen is. Amire a házból mindenképpen szükség lesz, az a hátizsák, az öv, az iránytű, a napló, valamint a számítógép mellől a kertkapu kulcsa, és a kertből a pallos.

A karaktergenerálás a cigány jósnő kocsijában zajlik le, ehhez az alábbiakat kell tudni:

- amelyik Erényt az utolsó kérdésnél választod, olyan karaktered lesz; tehát például Honor – paladin, Honesty – varázsló;
- az egyes kasztok csak a kezdő tulajdonságaikban és a Stonegate felső szobájában található tárgyakban különböznek;
- a ranger (spirituality) a legjobb választás egyrészt, mert ez adja a leginkább kiegyensúlyozott tulajdonságokat, másrészt, mert van egy kulcs, amelyhez máshogy nem lehet hozzájutni.

Ezután át kell kelni a Holdkapun, előtte viszont küzdelem lesz.

Az intro után a játék és a kiképzés is Stonegate tornyában folytatódik. Itt érdemes minden mozdítható tárgyat zsebre tenni (például a bőrvért jobb az Avatar-jelmeznél), továbbá Hawkwind megtanítja az egyszerűbb, úgynevezett lineáris varázslatok használatát. Ezek nem kerülnek mannába, és a későbbiekben gyakran kell az itt bemutatott módon használni őket. Az erőtér kikapcsolásához meg kell gyújtani a fáklyát, a rács a vázára irányított Gust spellel ejthető a lépőkőre, a patkány pedig a Stone varázslattal azonnal megölhető. A kijárat közelében található tüzek eloltása pedig a Douse varázslattal lehetséges, ezután elhagyhatjuk a tornyot. Kint további potionok és ellenfelek várnak, közülük a Wyrmguard jelenthet gondot. Javasolt elcsalni valamelyik leomlott faldarabig, amelyre fel lehet mászni, s ebből a biztonságos pozícióból a Stone varázslattal könnyen elintézhető (a toronyban talált tőr meglehetősen gyenge fegyver). A mögötte lévő teleport egyenesen Lord Brittish kastélyába vezet.

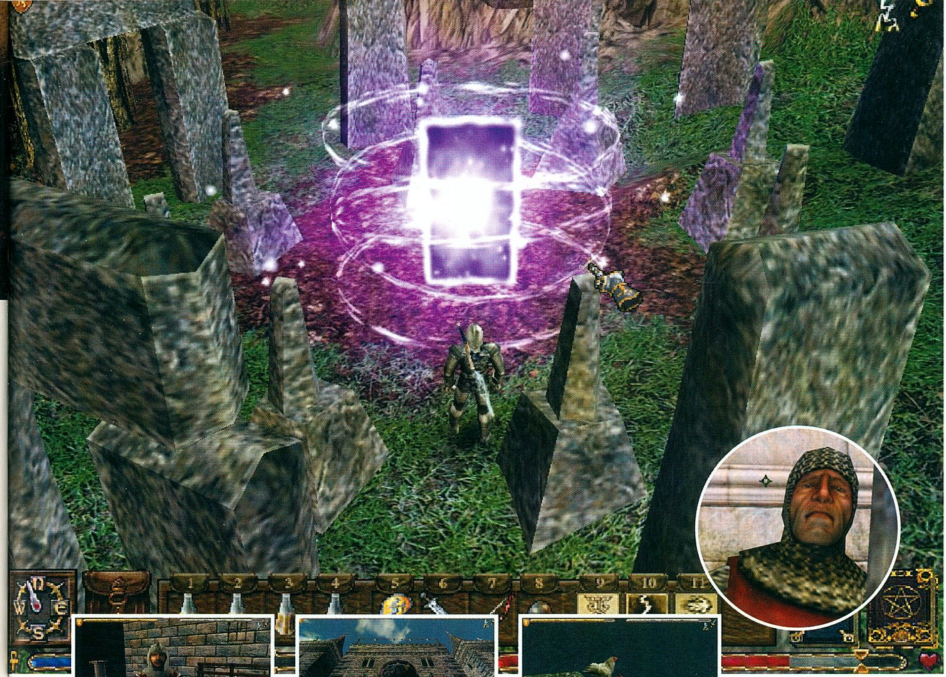


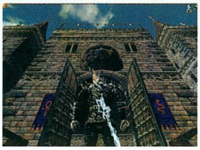
BRITAIN, PAWS, DUNGEON DESPISE

Első dolgunk legyen régi barátunk, Lord British felkeresése. Tőle megtudhatjuk, hogy miért is idézett meg, természetesen fogadjuk el ezt az utolsó küldetést. Királyunkkal a játék során érdemes lesz majd rendszeresen szót váltani, időnként új ismereteket szerezhetünk majd. Ezután buzdításának engedelmeskedve járjuk be a kastélyt, és ami hasznos tárgyat csak lelünk, rakjuk szépen el (varázsitalok, ilyesmik akadnak a különböző emeleti szobákban). Lord British szobájából teleport segítségével juthatunk el a varázslónő termébe, itt található egy binding pentagram is, meg sok-sok varázslatkomponens.
A fegyverteremben őrködő katona tanítani is hajlandó lesz minket, ha szereztünk már némi pénzt – a játékban ez a módja az új fegyveres képzettségek megszerzésének. Ne hagyjuk ki a titkos ajtókat és a pincebörtönt sem! Vasagralem, a gargoyle pedig igen érdekeseket mesélhet.

A kastély környékét is érdemes bejárni, a labirintusban tűzkardot lelhetünk, a polgármester házában pedig a lányával és annak ritka ellenszenves szolgájával diskurálhatunk kicsit.

Britain városának felderítését érdemes a főtérrel kezdeni, ahol a polgármester éppen beszédet mond. A Guardian gonosz mesterkedésének hatására a jószívű polgárok a szegényebb lakosok kitelepítése mellett döntöttek... A beszéd után kérdezzük ki a jelenlévőket, majd szépen járjuk be a várost.





A kovácsnál vásárolhatunk majd be, de ez a hely inkább a zsákmány eladásához fog jól jönni, ugyanis mire meg bírjuk majd fizetni az árait, már jobb lesz a felszerelésünk is. A kocsma és a múzeum feltétlenül megtekintendő, utóbbi helyen megtudhatjuk, hogy az Erények Rúnái rejtélyes módon eltűntek, ráadásul pont a nagy Kataklizma idején.

A felderítés és az összes polgár gondos kikérdezése után keljünk át a keleti hídon. Megjegyezném, hogy az itt lévő kunyhó és felszerelés is alighanem az Avatarnak van szánva, érdemes lehet berendezni hadiszállásnak (az enyém a kastélyban volt, de oda kicsit nehezebb bemenni, főleg lassú gépen). A hosszú botot mindenképpen rakjuk el, jól jön majd csontvázharcosok ellen.

Az erdőszélen Sarah, a Szentély őrzője fogad minket, tőle sok hasznos ismeretet tudhatunk meg, például a mantrát is. Rögtön keressük is fel ezt a Szentélyt, kövessük a felfelé vivő ösvényt (az óriáspatkányokat és banditákat meg csapdossuk le, kezdetben a Stone varázslat jól jöhet). Még a szentély előtt paranormális élményben lehet részünk: Shamino, a régi barát szelleme szólít meg minket. Egyelőre persze ő sem akar sokat elárulni :), de jó tudni, hogy segítségre lesz szüksége.

Klikkeljünk a Szentély közepén álló oltárra, mondjuk be a mantrát (Mu), és hallgassuk végig, hogy mik lesznek a teendőink. A tisztító szertartáshoz meg kell találnunk az elrabolt és Glyph-fé változtatott Rúnát, valamint meg kell szereznünk a város erényének jelképét (sigil) is. Ezután menjünk tovább a Despise dungeon felé közben betérve az út mentén álló házba. Itt régi barátaink, Iolo és felesége, Gwenno laknak – a hölgyet kifaggatva megtudjuk, hogy Iolo a dungeonból „kinőtt" oszlop felderítésére indult, majd nyoma veszett... szépen vagyunk.

A Despise dungeon nem túl bonyolult hely, és jó sok hasznos tárgyat gyűjthetünk be menet közben. Mivel a pókok és patkányok mérgezhetnek kicsit, ezért nem árt majd néhány piros potiont is kéznél tartani. Nyitogassuk ki az ajtókat a kapcsolókkal, és eresszük ki a két foglyot a cellából, de előtte kérdezzük ki őket a Kiran kőről. A következő ajtó a fáklyára varázsolt Ignite-tal nyitható, itt kis ugrándozás után meglelhetjük az első követ. A vízzel teli szobában a vödröt kell átvinni a túlsó oldalra az ajtó kinyitásához. Van, ahol kapcsolókat kell majd keresnünk (egyszer például majd a vízben), van, ahol az egyik pajzsot kell megnyomni. Kulcsok után is érdemes mindenhol alaposan körbenézni. A kis kerítés átugrásához rakjuk a rács mellé a széket, és arra felmászva mindjárt egyszerűbb lesz.

A kék kő az ebédlőből kivezető egyik titkos ajtó mögött található (álljunk rá a lépőkőre, majd a szobában használjuk a teleportert). A zöld követ a segítségért kiáltozó embertől kaphatjuk meg, nem árt futni, amikor a hangját meghalljuk, különben elkéshetünk a kar meghúzásával (ha meghalt, akkor is megkaphatjuk a követ, de a jutalom karma-pontot nem, pedig a manna növelésének ez az egyik módja). A következő szobában az „attractor" használatával szerezhetjük meg a kulcsot. A vízesésnél a rejtett kart meghúzva szerezhetjük meg a vörös követ, és a zsák is nagyon fontos lesz – ebből nagyon kevés van a játékban!

A köveket a megfelelő színű oszlopokra rakosgatva egyfelől nyerhetünk egy pajzsot (a köveket se hagyjuk itt), továbbá az út megnyílik az Oszlop barlangjához. Az oszlopot őrző csontvázat kinyírhatjátok, de a Wyrmguardnak kegyelmezzetek meg, igazat mond! Ezután a Glyph zsebre tehető, és kifelé menet érdemes megnézni, nem hagyunk-e itt valami kincset.

A bejáratnál – érdekes körülmények között – találkozhatunk Blackthorne-nal és Ravennel. A kalózlánynak is van feladata a számunkra, keressük majd fel a Rúnával a dokkokban. Rúnát csak a Szentély megtisztításával szerezhetünk, ahhoz meg a sigil kell, szóval keressük meg a polgármestert. Visszafelé kukkantsunk be Gwennóhoz, majd az emeleten nézzünk rá a jó öreg barátra, Iolóra, és ne utasítsuk vissza a hálából felajánlott ajándékot sem.

A polgármester házában megtudhatjuk Killigantól, hogy kislánya lebetegedett, Pawsba toloncolták, és ő kétségbeesetten eredt a nyomába. Kövessük tehát a déli partvonalat Paws felé. Útközben siessünk a kisfiú segítségére, oltsuk el a tüzet, és

utána keressük meg a mamáját. Menjünk vissza az elágazáshoz, majd induljunk Északnak, és kövessük a szurdokot egészen a barlangig. Ezt érdemes lehet átvizsgálni, de minket a korábban látott ház és lakója érdekel. A sarokban lévő kapcsoló nyitja a titkos átjárót, de utána rögtön ránthatod elő a kardodat is... a hegytető felé haladva jó néhány tolvajtól szabadíthatjuk még meg Britanniát, bár a bottal hadonászó vezér már jelenthet némi kihívást. A hölgyet ezennel ki is szabadítottuk, de a földön talált napló igen szép kincsekre utal, tehát menjünk szépen vissza a hídig, majd azon átkelve induljunk jobbra fel az ösvényen. A havas tisztásról nyíló barlang az, amelyiket mi keresünk (közben farkasokkal is meg kell küzdeni). A hegyi tavat őrző tolvajokat társaikhoz hasonló sors várja, a víz alatt pedig meglelhetjük a kincses barlang bejáratát is.

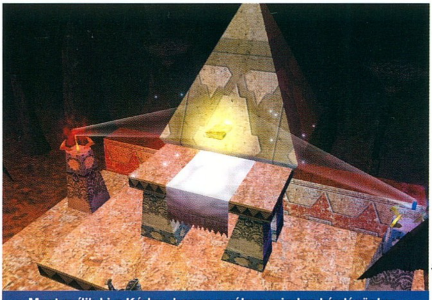
Térjünk vissza Paws ügyéhez. A mocsárba vezető út egy házon vezet keresztül, itt rögtön a polgármesterbe ütközünk majd, valamint féllábú megmentőjébe (akitől érdemes lesz majd tanulni, ha az ügyesség tulajdonságunk eléggé magas lesz). Az elrabolt kislány a legdélibb épületben van,

goblinok fogságában, készüljünk fel némi harcra. Utána térjünk vissza az első házba, és beszéljünk megint a polgármesterrel a sigil ügyében... A szélmalom csapjának kerekét a hidat őrző troll barlangjában találod, a behemót szörny legyilkolása meglehetősen nehéz feladat, de a vám kifizetése azért megúszható (tipp: nem túl jó matekból... :). A gyógyítónak pedig alkalomadtán hozzunk majd egy üveg serpentwyne-t, örülni fog.

Pawstól északra át lehet kelni a mocsaras részeken, van itt mindenféle érdekesség (például megtébolyodott varázsló, óriás-falu a hegyekben, meg ilyesmi), de ez egyelőre túlságosan veszélyes terep a kezdő Avatar számára.

Menjünk inkább vissza a Szentélyhez, és végezzük el a tisztító szertartást: rakjuk a sigilt és a glyph-et az oltárra, majd klikk, és írjuk be a mantrát. Megjegyzem, ez az egyetlen módszer tulajdonságaink fejlesztésére, érdemes megfontolni, hogy mire is lesz szükségünk: erőre és HP-re, ügyességre a fegyveres képzettségekhez, avagy mannára a varázsláshoz? A Szentély megtisztításával sikeresen megnyitottuk a varázslatok első körét, így négy scrollt be is írhatunk majd a varázskönyvünkbe.

Ehhez a szükséges komponenseket és a scrollt helyezzük el a binding pentagrammában, klikk, majd írjuk be a varázslat szavait. Ezt megtehetjük például a kastélyban, ahová úgyis benézhetnénk tudatni királyunkkal a jó hírt.



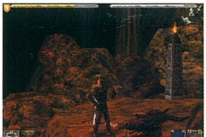
Most nyílik ki a Kódex, benne a válasz minden kérdésünkre...

Tisztán látszik mostanra, hogy ezzel a részletezős stílussal a fél újság rámenne az UIX leírására, hisz nagyjából a játék tizedével, ha megvagyunk mostanra. Ellenben láthatjátok a jövőben követendő módszert: mindenkivel beszélni, mindenhol mindent átkutatni! Mostantól tehát nem mesélgetek, csak a lényeget írom le.

BUCCANEER'S DEN, NEW MAGINCIA, AMBROSIA, DUNGEON HYTHLOTH

A Rúnával zsebünkben, pakoljuk le a szükségtelen felszereléseket, adjuk el a zsákmányt a kovácsnál és az ékszerésznél, és esetleg vegyünk is ezt-azt. Utána irány a dokk, ugorjunk fel Raven hajójára, és fogadjuk el az ajánlatát.

A felderítősdi után menjünk fel Samhayne-hez a déli sziget tetején található a rezidenciája (itt is érdemes lehet benézni pl. a szekrényekbe). Az alku nem túl tisztességes, de fogadjuk el, és menjünk vissza a kocsmába. Itt elkezdhetjük a kérdezősködést a titkos alagútról, majd folytathatjuk a dolgot a térképésznél. A jelszó fel van írva egy papírra, valahol az északi szigeten, de megkérdheted Ravent is, aki ugye a Céh tagja. Az alagúthoz vezető barlang a déli szigeten van, itt kell majd bemondani a jelszót. A föld alatti



járat átvisz minket New Magincia elhagyatott szigetére.

A közeli Oszlop elvégezte a feladatot, amelyre a Guardian létrehozta – az egykor szép város romjai között egyedül Katrina, régi barátunk tengeti életét megtépázott nyájával, ráadásnak ő is meglehetősen arrogánsan bánik velünk a gonosz mágia hatására.

A keselyűk fészke délen van, a kidőlt oszlopot használhatjuk a dombra való feljutáshoz, és az Ignite varázslat pont jó lesz a kifüstölésükhöz. A falkavezér farkas pedig a legkisebb, legdélibb szigeten tanyázik a kupolaszerű épületben. Katrina ezután átadja majd a sigilt, és elmondja a Mantrát is (Lum).

Az északkeleti parton található a kő, amelyre ráállva a Szentély felmerül a hullámokból. Meditáció után máris úton leszünk Ambrosia elsüllyedt városa, a Gargoyle-ok új lakhelye felé.

Itt kezdetben kevés gargoyle-lal beszélhetsz csak, de a lényeg meglesz: repülni kell megtanulnunk. Az innen délre lévő börtönt nyitó kristály Voresh szobájában található. A gargoyle-t valószínűleg meg kell ölnöd... A fiatal, szárnytalan, névtelen és dühödt gargoyle-t követve le kell majd esned a homokba, innen nem messze lelheted meg egy hullán a repülő bakancsokat (érdekes sorstársad is van a közelben...). Így eljuthatsz Wislemhez, aki odaadja majd neked a Vörös kockát, amelyet majd fent, a szobornál kell használnod. A katasztrófa után be kell jutnod a Királynőhöz. Először a főtértől nyugatra lévő szobában olvasd el mindhárom könyvet, majd a negyediket is, utána vedd fel a Zöld kockát. Ezt egy emelettel feljebb használva kapod meg a Magány amulettjét, a Wislemtől begyűjthető kristályt a műhelyében használva pedig

hozzájuthatsz a Sárga kockához. Mielőtt lemennél a Királynőhöz, nem árt menteni. Érdemes a ronda vénséget megkímélni (igaz, így is elpusztul, de nem veszítesz Karmát), ragadj meg egy tojást, majd hagyd el a kamrát. Kis fosztogatást érdemes még beiktatni, mielőtt a teleport használatával távozunk Hythloth-ba.

Ez csúf, randa dungeon, ahol szobrokat kell majd begyűjteni, és a megfelelő színű állványra helyezni.

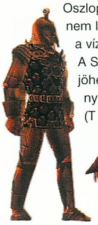
A kezdéstől jobbra indulva találod a zöld szobrot, előtte le kell engedni a vizet, majd benyomni a falon lévő követ. A mérgező mocsaras vízben a déli falnál találhatod a mocsártól védő bakancsokat, utána a víz közepén lévő liftet kell használni, ahol újabb kapcsoló és a sárga emelvény van (tehát ide vissza kell még jönni – én először megfeledkeztem erről a helyről, és

A Britain-i múzeum zsúfolásig van korábbi kalandjainkon szerzett ereklyékkel

később órákig kerestem az emelvényt...).

A kútba ugorva találhatod meg a vörös szobrot, ennek az emelvénye nincs is innen messze. A vízzel teli szobában a kerekeket eltekergetve meglelheted a sárga szobrot. Az összenyomódó falak között fuss át, a rács a végén kinyílik (a láncgatya meg jól jön). Innen északra a kék szobor van, a hullánál lévő papír pedig a közeli ugrándozós rejtvény megoldása. Itt leadhatod a zöld szobrot, a sárga helyét már ismered, a kék pedig a pentagrammával szemközti szobába kerül. Távozás előtt öld meg a Wyrmguardot, az Oszlophoz jutás viszont nem lesz egyszerű, mivel a víz tele van hallal. A Stone varázslat jól jöhet ellenük, de le is nyilazhatod őket (T gomb a célkövetés). A bejárat hátul, a víz alól van, kicsit próbálkozni kell. A rácsok kinyíltak, átkelés után átlátszó falak között kell rohangálni. A kulcshoz picit trükkös lehet eljutni, ezzel nyitható majd a láncos áttételt rejtő láda. A teleportra lépve kijuthatsz innen (felfelé kell majd úszni, amikor meghallod a hullámverést), a dungeon folytatása ugyanis rendkívül nehéz, és csak aranyhoz juthatsz vele...

Tisztítsd meg a Szentélyt, majd térj vissza az alagúton át Buccaneer's Denbe, Samhayne-hez.



DUNGEON DECEIT, MOONGLOW

A tárgyaid miatt ne aggódj, majd visszakapod őket, most koncentrálj a kiszabadulásra.

Ez jó hosszú dungeon lesz... Kis várakozás után titkos ajtót találhatsz, a pókszoborra klikkelve léphetsz át az éterbe. Itt tudsz manipulálni bizonyos tárgyakat (kapcsolók), és át tudsz menni nyitott ajtókon, ellenben kulcsokat felvenni csak a valós világba visszatérve lehet. Tehát miután begyűjtöttél mindent, ami mozdítható, még egyszer vissza kell majd menned Pók Icához.

A szobros szobában klikkelj az emelvényre; a sarokban álló láda érdekes faj, a Mimicek képviselője, vagyis bazi erős szörny. Később az ilyen „ládák" azonosíthatók lesznek azzal a trükkel, hogy az íjat és az automatikus célzást használva célpontnak minősülnek... A három gomb közül a zöld a csapda, a láva felett pedig lesz út. A festmény bal oldalán lévő kapcsoló fog érdekelni.

Huh, erről a dungeonről nem lehet már így írni... Szóval, ebben a szobában a cél eljutni középre, ehhez kell szobrokkal „célba lőni", előtte irányba forgatni őket, valamint mindenhol kapcsolókra vadászni, továbbá a lebegő izékkel körbe-körbe utazgatni néha menet közben is gombokra vadászva. Ha valaki elakadna, dobjon egy mailt...

A következő barlangban először el kell találni a lebegő dobozt. A baj az, hogy nem a szobrot, hanem a dobozt tudod csak mozgatni (és miközben átmész a túloldalra, jól megszórnak tűzgolyókkal). Érdemes sokat menteni. Az első teleportálás után íjjal és nyíllal kell a kis dombormű-célpontokra lőni (továbbá az egyik tükörbe nézve gyógyulhatunk is). Néha gyorsan kell reagálni, megfordulni, hogy észre vegyük ezeket... Ezután visszatérve a barlangba lejjebb engedhetjük a lávát, és nekiállhatunk a színes gömbök gyűjtésének (így leírva mondjuk ez már a sokadik színes izé-gyűjtés, de szerencsére a játékban ez nem érezhető ennyire, és nem is unalmas :)).
A következőket kell tudni: a sírkő-szerű oszlopokra klikkelve egy időre leengedhetjük a lávát, ilyenkor lehet a szigetek között közlekedni. Teleportok visznek el különböző helyszínekre, ahol egy-egy gömböt lelhetünk, amelyet aztán a tartóra kell helyezni. Lesz egy láda is valahol, a „láva alatt" (Ultima-tradíció; Originék mindig imádnivaló dolgokat találnak ki:), meg mini-labirintus íjászversennyel.

A nagy barlangban Wyrmguard vár, rögtön nekünk ereszt egy pokolkutyát is, de ez nem tarthat fel. A két megidézett klónt üssük le, viszont a hölgyet ne öljük meg! A varázslatok elől térjünk ki, idővel ismerős lebegő eszköz jelenik meg. Ez elvisz az Oszlophoz és a glyph-hez, majd a kivezető teleporthoz.

Kint először Raven üzenetét lelhetjük meg, stílszerűen tőrrel a falhoz rögzítve, melyben bocsánatunkat kéri, hogy csapdába csaltak. A közeli lovag meggyőzhető afelől, hogy már megint félrevezették; továbbá a kisebb szigeten lelhetünk még ezt-azt. Ravent meg lehet próbálni megvárni a kikötőben :), de inkább lássunk megint munkához.

Moonglow lakói az Oszlopnak köszönhetően nagystílű hazudozókká léptek elő.
A mantrát a Lyceaumban tudhatod meg, de oda csak Tydus engedhet be, ő viszont mindenféle ál-küldetésekkel fáraszt majd.
A lényeg az, hogy ezen az őrült helyen a démonnak kell hinni, majd a Heartstone segítségével jobb belátásra bírni a mágust (kincseket, Duncan tőrét elrakni!). Vigyázat, a lebegő hajóból könnyű kiesni! A mantra este megtekinthető a Lyceaum távcsövének segítségével.

Ez egy igen bátor megmozdulás Avatar részéről...

Batista Mariah pajzsát fogja kérni, ehhez az üres házban le kell menni a pincébe, itt titkos ajtókat kell majd keresni, és lépőkövekre súlyokat helyezni. Mariah-tól megtanulhatjuk a Restoration szertartását. A sigil is megvan, mehetünk a Szentélybe. Utána irány a dokk, érdemesebb megbocsátani Ravennek (pl. mert nélküle itt maradhatsz...). Visszakapjuk a cuccokat is, ha kellően tele volt a hátizsákunk, és sok holmi van nálunk most is, akkor extra zsákokat kaphatunk! Tehát mikor Samhayne-hez mész, célszerű nem kiüríteni a hátizsákodat.

YEW, PRISON WRONG, NORTH TRAIL

Avatar pillanatnyi harcképességét ismerve célszerűbb először Yew-ba látogatni, ehhez azonban először fel kell keresnünk Lord British-t, hogy a barlangot lezáró mágiát megszüntesse. Valószínűleg a holdak rendellenes viselkedéséről is most fog szólni.

A barlangot Britainből nyugatra indulva lelhetjük meg, az első elágazásnál forduljunk északnak. Szörnyek és kincsek vannak csak benne, valamint a túlsó oldali kijáratnál teljes goblin tábor sámánnal – őket likvidáljuk hamar. Elvileg a környéken kétkezes csatabárdot zsákmányolhatunk majd, ez jó darabig a legjobb fegyverünk lehet.

Yew lakói az Oszlopnak köszönhetően kirakatperek rendezésében lelik örömüket manapság, legújabb gyanúsítottjuk nem más, mint Raven, akit a Gargoyle nép kiirtásával vádolnak. A lakosok kikérdezése után menjünk is az arénába, nézzük végig a pert, majd utána beszéljünk Vasagralem szolgájával. A félreértés tisztázása után adjuk át a gargoyle-nak a tojást. A mantra megismeréséhez menjünk a könyvtárba, és a feliratnak engedelmeskedve rakjuk a helyükre a széthagyott könyveket. Itt tudhatjuk meg, hogy a sigilt egy teremtmény őrzi a keletre található hegyekben (ez igen nagyon keletre van, akárcsak a börtönként használt Wrong – én csak hosszas kutatás után leltem meg). Kövessük a vörös útjelző táblákat kelet felé, át a folyón, végig a hegyeken keresztül. A havasok környékén mérleget ábrázoló zászló jelzi a helyet, ahol az előbb említett teremtmény lakozik. Három kérdésére kell majd válaszolnunk igazságosan (szerencsére többször is lehet próbálkozni). A hosszú híd túloldalán Vasagralem vár, elmondja, hogy a bejárat víz alatt van; ugorjunk hát a csónakba.

Wrong nagy és bonyolult hely, sok rejtett gomb (tárgyak alatt, mögött satöbbi – ha elakadsz, nézz körül még alaposabban!) és néhány benyomható tégla nehezíti majd a dolgunkat.

A fő gondot az őrök jelentik, akik ha hozzánk érnek, rögtön elfognak, és bezárnak. Ezért vagy nagyon gyorsan le kell őket verni, vagy valahogy el kell kerülni őket (némelyiket be is lehet zárni, ha ügyesek vagyunk). Ennek ellenére, legalább egyszer el kell majd fogatnunk magunkat ;). A cellából a padot odébbrakva elérhető titkos ajtón át juthatunk ki, a rácsot pedig lépőkő nyitja (ha még nem írtam, ezekre komolyabb súlyú tárgyakat kell helyezni a permanens aktiválásukhoz). Így további kulcshoz juthatunk, valamint ha a hátizsákunk kellőképpen tele volt, akkor extra zsákot is kaphatunk.

Ezzel a kulccsal nyithatjuk majd ki a fali dobozt, amely egy kart rejt (ötletes :), utána a gödörbe ugorva haladhatunk tovább.

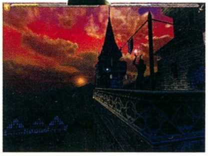
A kínzókamrán át (hóhért kinyírni!) továbbhaladva hamar megleljük Ravent – na, ez még nem az igazi, hanem zombi lesz. A könyv viszont hasznos információt rejt, az öt koponyával körbevett ajtónál vesszük majd hasznát a megfelelő sorrendhez. A cellában először a bal oldali kereket kell használni a tűzfal eloltásához, majd a jobb oldalival kiemelhetjük Ravent a veremből.

A továbbiakban egy zászlón lelhetünk majd gombot, a bal oldali nyitja az egyik régebben látott ajtót. A vízzel teli szobában a kerékkel rejtett alagutat nyithatunk ki, de a wyrmguard páncél viselését nem javasolnám. A zöld lobogó előtti asztalon egy tárgyat odébb kellene rakni. A Buccaneer's Denből ismert rabszolga-kereskedőnek a börtönben a helye, a kocsmárosnak viszont nem.

A három gombos szobában a kék, majd a vörös gombot kell benyomni, a harmadik riadóztat. A ládák fele mimic lesz! A víz alatti kerék nyitja majd a rácsot, nem kell megijedni (ez is régi Origin trükk).

A Wyrmguard valójában régi barátunk, Jaana, megfelelő szavakkal elkerülhetjük a megölését: (I am not... I've got to...), engedjük rá a ketrecet, majd tárgyaljunk vele tovább (That's not... Open that... Fine, you open...). Ezután hagyjuk szépen ott. A sziklákra felmászva juthatunk be az Oszlopba a glyph-ért, majd a korábban látott szobában (forgó oszlop) a fal egyik kövét benyomva juthatunk vissza a börtön elejéhez. Fent

Az üvegkard remek fegyver, de általában nem adják ingyen



DRAGON EDITION

Az Origin mindig is igyekezett a vásárlók kedvében járni a játékaihoz mellékelt extrák terén is. Az Ultima sorozat hagyományosan tartalmazott egy-egy textil térképet, s valami apróságot, de a befejező részben valami igazán nagyot akartak alkotni.

A különleges, korlátozott számban kiadott Dragon Edition neve tisztelgés a magukat Ultima Dragonsnak nevező rajongók előtt, s egyben igazi dísze a könyvespolcnak – már ha elfér rajta. A könyvet formáló díszdoboz ugyanis több mint kétszer nagyobb a hagyományos doboznál, s az alábbi kincseket tartalmazza:

- a játék 2 CD-je, valamint egy soundtrack CD
- az összes eddigi Ultima PC-s verziója egy CD-n
- térkép
- 8 tarot kártya
- ankh nyakbavaló
- díszes kötésű kézikönyvek
- a Tapestry of Ages
- valamint egy hatalmas poszter, Denis Loubet festményével.

A térkép, valamint a kártyák a rendes verzióhoz is járnak.

Jelen sorok írójának sikerült hozzájutnia egy majdnem hibátlan példányhoz, erről készült a fénykép is. Csak az a baj, hogy valami „Lord British" nevű ember ráfirkálta a nevét... :)

némi harc után juthatunk ki a szabadba, mehetünk vissza Yew-ba.

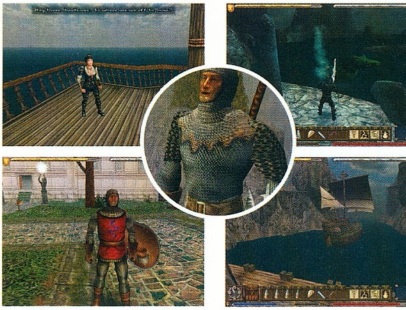
Mielőtt a per újratárgyalását megkezdenék, menjünk fel az amfiteátrum környékén lévő ösvényen a Szentélyhez, és végezzük el a megtisztítását. Ezután természetesen felmentik Ravent.

MINOC, COVE, COVETUS MINE

Cove-ban a Raxos nevű diktátor uralkodik, aki emberáldozatokkal reméli megtisztítani a Szentélyt, ráadásnak a következő jelölt Nico. A közeli cigánytábor lakóit pedig Blackthorne terrorizálja, aki az ellopott Kódex elolvasásához akarja megszerezni a Kék lencsét. Emiatt a vajda, Lazlo (talán inkább László, nem?) csak cserealapon hajlandó nekünk adni a lencsét, a Covetusban lakozó lich kristálygömbjét akarja.

A jósnő, Morganna ismeri a mantrát, a sigil szintén Lazlonál van. Vásárolni – talán mondanom se kell – nem érdemes a táborban. A leégett házban a játék egyik megrázó élménye vár: párbeszéd a halott kislány szellemével.

Covetus korábban blackrock bányaként szolgált, így a mágia nem működik benne, még a scrollok és potionok sem!



Ráadásnak tele van élőholtakkal, a csontvázak ellen kelleni fog valamiféle hosszú bot. A zombik nem komolyak, ha eléggé nagy fegyverrel csapkodod őket, az élőholt lovagok elől viszont jobb elszaladni, mert lenyomnak, mint Süsü a cölöpöt.

Szerencsére a néhol fellelhető zöld vízzel teli medencék gyógyító hatásúak, jegyezzük meg a helyüket. Rengeteg drágakő is van itt, valamint tegyünk zsebre négy darab blackrockot is, később kellenek majd.

Az első szinten a liftet működtető kereket kell meglelni a lejutáshoz, ez északi irányban található. A javításhoz el kell zárni a vizet, behelyezni a fogaskereket, majd újra kinyitni a szelepet. Magát a liftet Lothar, az élőhalott harcos őrzi (a srác lehet vagy két és fél méter magas), akit csak különleges fegyverrel győzhetünk le. A Gringolet nevű varázskard fent található a cigánytáborból a dokkokhoz vivő földalatti folyóban, egy szikla tetején.

A második szinten kicsit vonatozhatunk majd, valamint találkozhatunk egy igen idegesítő koponyával. A kulcs egy jókora barlangban lelhető meg, ládák között.

A harmadik szinten átkelés közben a földrengés gondokat okozhat, de kis mászással megoldható, ha esetleg leesnél. A temetőhöz rejtett járatot kell keresni, valamint robbantani az ottfelejtett puskaporos hordókkal. Skully sírja igen alaposan el van rejtve, de itt található. A nyugalomért cserébe megkaphatjuk a kulcsot.

A negyedik szinten mindent víz borít, az úszás itt igen nehéz lesz, de megoldható. A víz alatti buborékok szivárgási helyénél lélegzethez juthatunk, épp csak nehéz lesz őket kiszúrni.

Az Oszlopot Julia őrzi, némi rábeszéléssel feladja a harcot, és a glyph a miénk lehet.

A lich-et a nagy, elárasztott barlangból nyugatra indulva találhatjuk meg. Közben kell majd robbantgatni is, az erőtérnél pedig sajnos le kell tennünk a Gringoletet. A gonosz élőholt-varázsló zombikat küld majd ellenünk, ezeket gyorsan verjük le, utána essünk a lich-nek (időnként láthatóvá kell válnia, hogy támadhasson). A kristálygömb rejtett ajtót nyit, mögötte van, amiért Lazlo küldött minket.

Lazlót nem lesz könnyű rábírni ígéretének megtartására, de ez érthető is, hiszen tettéért az életével kell fizetnie. A sigil és a lencse a kocsijában található, tisztítsuk hát meg a Szentélyt.

Mielőtt távoznánk, Nicót feltétlenül ki kell szabadítani, mivel nála van a holdkő, mellyel teleportációra használhatjuk majd a Holdkapukat (ezek a nagy kőkörök a kontinensen elszórva). Ugorjunk tehát be Raxoshoz, és kérjük el a kulcsot tőle.

Hajóra szállva érdekes kalandokban lesz részünk...

TRINSIC, DUNGEON SHAME

Trinsic félig elsüllyedt a Kataklizma idején, ráadásnak az itt élő lovagok szent kelyhét is ellopta valaki (talán Artúr király? :)). Ettől aztán el is felejtette mindenki a tisztességet, az állapotok kifejezetten kritikusak a környéken.

A kriptába sajnos be kell mennünk, szerencsére a szellemeket le tudjuk hagyni, mert igen kemény ellenfelek (egyelőre). Lucian kísértetével beszélve megtudjuk, hogy a mantrát halott társunk, Dupre ismeri, tehát rendezhetünk egy szeánszot. A Szentély őrzőjétől megtudhatjuk, hogy a régi erődben találhatók társunk hamvai, melyeket ide kellene visszahoznunk – de ezzel legalább két Gazer nem fog egyetérteni, akik meglehetősen kemény ellenfelek. A közelben találkozhatunk Blackthorn kémjével, sorsa egyértelmű lesz.

Az északon lévő tó közepén áll Shamino szobra, aki igen érdekes dolgokról beszél majd. A vízben pedig jó kis lábvasat

lelhetünk, de célszerű lenyomni a halakat előtte.

A Shame dungeon egyetlen hatalmas rejtvénysorozat. A gombbal nyithatjuk ki az erőteret, utána az ajtó elé állva juthatunk beljebb. A szemek az ellenkező irányban lévő rácsokat zárják le, tehát fordítsuk el őket 180 fokkal a fali célpontra pár nyilat kilőve.

Bent rengeteg feladatunk lesz. Az első szem először tűzgolyót lő, majd egy gömböt – amikor ez utóbbit lövi, akkor álljunk a célpont elé. A következő szobában a két szoborra klikkelve ugyanezt játszhatjuk el, csak kicsit máshogy. Ezután megint ez lesz majd a feladatunk, de mozgó célponttal... A szobrok színe változni fog, mindegyikre akkor kell klikkelni, amikor szürke (a többi 8 szín az egyes Erényeket jelképezi, így ez a kakukktojás). Utána a nagy szobrot kell pirosra változtatni, majd a gömböt tegyük zsebre. Az asztalon lévő gombok egyike gömböt lő ki, a többi pedig célpontokat idéz meg, amelyeken a gömb ide-oda pattan majd.
A helyes sorrend hamar kitalálható. A következő szobában a piros padlóra nem szabad lépni.
A körben lévő kapcsolókkal kapcsolatos a trükk az, hogy légy mindig a szemgolyó mögött, és közben aktiváld a kapcsolókat. Nem kell kapkodni, több kört is mehetsz! Utána a gömböt az emelvényre helyezve feljuthatunk az emeletre.
A szobrot át kell majd színezni, de először fényben kell megfürödni hozzá :). A vörös színhez gombokat kell majd nyomkodni, a kékhez elég odasétálni, a sárga viszont az eddig el nem érhető földszinti szobán át érhető el (lépcső vezet le).

Ezután elteleportálódunk az oszlophoz, itt mondjuk be a mantrát a kristálykamrában, majd ugrándozzunk be a barlangba. Blackthorne-nal természetesen nem alkuszunk, de a kehely bánja az ügyet. Kifelé indulva Dupre szelleme segít egy ötlettel, vigyük hát magunkkal valamelyik egyszerű kelyhet. Lent előbb kapjuk fel a villámkardot, majd a Wyrmguard tetemén átkelve vegyük magunkhoz a glyph-et.

A városba közben megérkezett Virgil, akinek farmján phase spiderek garázdálkodnak. A fogadóban beszélhetünk vele, utána a kovácsműhely felett lakó Paladint kérhetjük meg, hogy segítsen Virgil házánál a küzdelemben. Ezután a Bastion mellett a szobor lábához helyezve a kelyhet a sigil is meglesz, és mehetünk a Szentélyhez.

VALORIA, DUNGEON DESTARD

A vulkánt körbevevő korallzátonyon szép számmal lehet potionöket és zombikat találni, a bejárat pedig délen van. Most csak az erődítménybe próbáljunk bemenni, az őrök azonban elhessegetnek, a belépést – dicsőségünket bizonyítandó – csak egy vörös sárkány fejének felmutatása után engedélyezik.

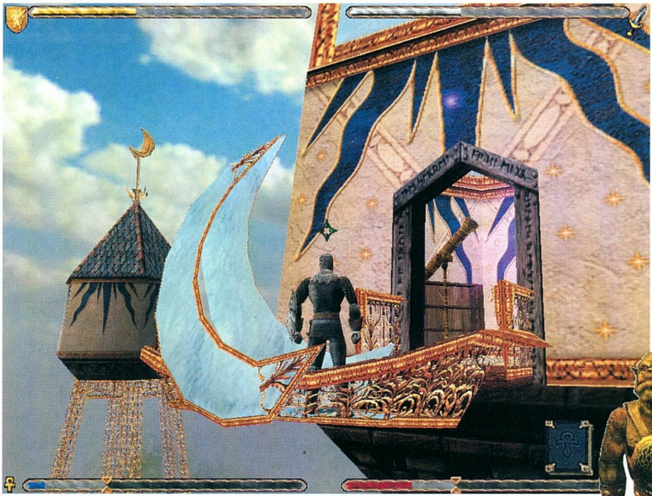
A Destard a fő kontinensen található, legegyszerűbben Yew felől érhető el. Miután a barlangból kijöttünk, dél felé kell követnünk az utat a felperzselt településig. Destard igazi bejárata beomlott, ám a hegytetőt átkutatva meglelhetjük a jégpáncéllal borított vermet, a bejutás három Fireballba kerül.

A nagy, lávás teremből keletre indulva találjuk többek között az Oszlopot is. A Wyrmguard Geoffrey, régi harcostársunk, ártalmatlanításához legyünk bátrak, sőt vakmerőek, és próbáljuk meg kihívni párbajra (beijed majd). A glyph megvan, jöhet a sárkány. A nagy barlangban beszéljünk a szellemnővel, majd használjuk a pentagramot a közelben, így a Wyrmguardok szállására jutunk. Dartane-t le kell nyomni, a villámkardot nem bírja ő sem, bármilyen nagy is a szája.

Egyik feladatunk itt a tojáshéjak megkeresése, a zöld pl. titkos ajtó mögött van, szóval klikkeljünk bőszen minden tárgyra a falakon. A félig eltorlaszolt bejáratú lávás szobában találhatjuk meg a hatalomszót a halott mellett, egy könyvben (itt is lesz majd egy démon).

A szobában, ahol az ajtók ránk záródnak, a fal egyik tégláját kell majd benyomni, méghozzá a középsőt. A lich szobájában sok érdekes holmi található, a lépcsők alatt kulcs is van. A koporsóban újabb tojáshéj. Darim naplóját is feltétlenül tegyük el.

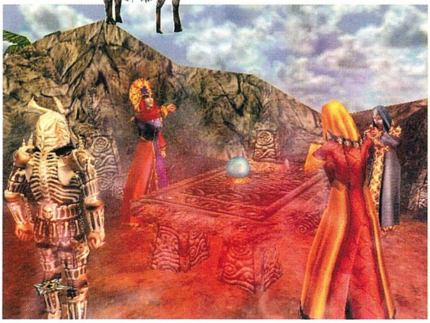
A másik helyi érdekesség a sárkányimádó szekta és a templomuk. A bejutáshoz menj be a két kis szobába, az ajtó feletti gombokkal megszüntetheted az erőteret. Itt szükségünk lesz néhány tárgyra: vörös koponyára (egy börtöncellában van az elején); egy levágott fejre (a pentagrammás szobában a szobor mozgatható); egy flaska vérre az alkimista laborból; egy vörös gömbre a szektavezér



szobájából (őt likvidálhatjuk, valamint a festményét birizgálva lelhetünk egy kulcsot); és egy vörös gyertyára (a szobában, ahol a wyrmguard és az asztali mérleg van üssük szét a nagy ládákat, ott van a kulcs a kisebb ládához). Ezen a környéken, a pókok barlangjában van a kék tojáshéj is.

A vörös tárgyakat a nagy pentagrammás szobában vehetjük használatba, a levágott fej menjen a végén középre, de előtte nem árt felkészülni egy méretes démon érkezésére. Cserébe scroll lesz a jutalmunk.

Visszatérve a dungeonbe átadhatjuk a naplót a szellemnek, cserébe újabb tojáshéjat kapunk. Menjünk vissza a lávás barlangba, középen lepakohatjuk a már megszerzett héjdarabokat, majd nézzük meg a nyugati oldalt. Sok pokolkutyát kell lecsapkodni, valamint a barlangban egy slashert is – ez már keményebb dió, próbálj aláállni, esetleg nyilazni. Az utolsó tojáshéj a barlang hátsó részében van, mehetünk Talornia fejéért. A küzdelemhez ismét a közelkerülés vagy a nyugis nyilazás taktikája ajánlott.



A dungeon kijárata a Wyrmguard erődítményből érhető el, a hatalom szava Inopia. Vigyük el a fejet Valoriába.

A három démonfivér elintézéséhez Meranthon, a haldokló mágus ismeri a titkot. Őt sajnos nem lehet majd megmenteni, mikor visszajövünk ide, de a könyv megszerezhető a vulkán alatti barlangból, útközben alighanem megnézhetjük Eris halálát is. Lambert és Artos az a két harcos, akikben még maradt elég bátorság, hogy segítsenek a démonok elleni harcban (utóbbit rendesen fel kell hergelni hozzá).

Nekünk a Szentély melletti démon jutott, ha levertük, miénk a sigil (a tőr). A mantrát Artos ismeri, ezzel megvolnánk itt is.

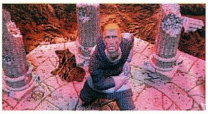
SKARA BRAE, ISLE OF THE AVATAR, ABYSS

Skara Brae pusztulását már alkalmunk volt megtekinteni, de szerencsére Shamino szobra épségben megúszta a dolgot, így beszélhetünk vele.
A szigeten szörnyek portyáznak, valamint a parton található a láda, melyhez csak a Rangereknek lesz kulcsa. A templomhoz úszni kell, a vízi szörny ellen tűzzel vagy villámlással érdemes harcolni még a partról (jó nagy gyík).

Ugorjunk a Lelkek kútjába, így átkerülünk a szellemvilágba. Az itteniekkel elbeszélgetve ismerhetjük meg a Shamino által említett tárgyak helyét. A Könyv Moonglow-ban, a Lycaeumban található. Az Oracle kérdésére a válasz a felelősség vállalása (mostanra már kezdhettek gyanakodni a Guardiant illetően). A Gyertya Empath Abbey romjai között van, ez a Wrongba vezető ösvényről északra letérve a völgyben érhető el (gyújtsd meg a parázstartókat). A Csengő pedig Serpent's Hold romjai közt van, ez a Trinsictől délre található sziget mellett található, nekünk kell idevezetnünk a hajót. A bejárat víz alatt van, a feldőlt szobor közelében, bent nagy szellemirtás lesz.
A mágust nyíllal vagy varázslattal lehet elintézni, ezután az út megnyílik a Csengőhöz (az őrzője pedig tanítani is tud).
Ankh-ot Britainben szerezhetünk, ahol újabb meglepetés vár: Blackthorne levelét megkapva Lord British maga indult útnak az Abyssbe (régi Ultima veteránok most már alighanem folyamatosan csuklanak – az öreg az Ultima V óta nem volt bevetésen ;)).
A zenész lánytól kaphatjuk meg a Stones kottáját, ezt játsszuk el a király szobájában, és miénk a Sigil.

Skara Braere visszatérve Shamino kiszabadításához foghatunk. A nagy szobor tenyerébe állva ismerhetjük meg a mantrát, utána irány a Lelkek Kútja. A szellemvilágban a barlang legmélyén lelhetünk rá társunkra. Először is gyújtsuk meg az összes parázstartót. A könyvben lelhetünk

Britain városa a lemenő nap fényében igazán szép látvány



segítséget a Csengő, a Gyertya és a Könyv elhelyezéséhez, utána olvasni, fényt gyújtani és csengetni kell. Shaminóval érdekes beszélgetésre kerül sor.

Ezután mehetünk az Avatar Szigetére, de vigyünk egy darab Blackrockot is. A vörös gyertya az egyik partszakaszon van kis ládába rejtve éppen a víz alatt. Végezzük el a rituálét a pentagrammánál, helyezzük el a tárgyakat: a gyertyát, a

blackrockot, a démonfejet (van egy Valoriában, a Szentélynél is), a két komponenst, majd gyújtsuk meg a gyertyát.

Az Abyss hosszú dungeon lesz, itt már csak tippeket írnék. A lyukba természetesen be kell ugrani. Először gömböket kell majd gyűjtenünk, ezeket a tartójukra raknunk, utána új típusú teleportokon át az Elementális létsíkokra juthatunk. Itt mindig le kell győznünk a létsík urát, ez általában kihívást jelent majd. Mellesleg igen szép tájakra juthatunk így el. Ha végeztünk, megint le kell esni a lyukba.

Megjegyzem, a Földet jelképező részen találhatunk egy aranyszínű ankh-ot, amely ismerős lehet a játék legelejéről. Ráklikkelve kinyílik a rejtett rekesz, ahol mindenféle érdekességek lapulnak, és egy levél régi ismerősünktől (Ultima rajongók kapaszkodjanak olvasás közben, az aláíró ugyanis Hawkwind, aki egyben a Timelord is...).

A nagy barlangban először le kell jutnunk az aljára, utána a híd végén megtekinthetjük Lord British és Blackthorne párharcát. Gyűjtsük be a glyph-et, majd a Kódexet, és királyunk segítségével távozhatunk is.

Fent keressük meg a Kódex barlangját, itt helyezzük a lencséket a tartókra, majd a Kódexet az oltárra. Végre megismerhetjük az igazságot a Guardianról, kissé megrázó lesz.

Vissza kell térnünk Britainbe, a parkban már vár minket Lord British, aki eljuttat a nyolcadik Szentélyhez, az éteri világba. Végezzük el a szertartást itt is, utána a Holdkapunál a holdkövet használva távozhatunk (ezért szükséges Nicót kiszabadítani).

TERFIN, VÉGJÁTÉK

Britainbe visszatérve újra összegyűlhet a régi jó barátok társasága. Mindenkivel legyen egy jó szavunk még, aztán induljunk el a dokkok felé, utolsó kalandunkra. Ne nézzetek vissza...

Terfinre megérkezve búcsút kell még vennünk Raventől, aki segítségképpen figyelmünkbe ajánlja a sziget északi részén található titkos bejáratot. A sárkányokat elintézhetjük íjjal, vagy közelről karddal is. A bejutáshoz a nyolc sigil is kelleni fog!

A dungeon nagyon nagy, nagyon gonosz, és nagyon tele van Wyrmguard és gargoyle hordákkal. A megoldást rátok bízom... keressetek mindenhol titkos ajtókat és kapcsolókat, gyűjtsetek be minden tárgyat, nem lehetetlen átkelni rajta.

A nagyterembe érkezve helyezzük el a sigileket a nyolc tartón, majd álljunk középre, és írjuk be a varázsszavakat a védőmágiához (a naplóban megtaláljátok őket). A Guardiant ignoráld, gyűjts be a szétrombolt Fekete Kapu darabjaiból hármat, majd szépen rakosgasd le őket középre. Végül gépeld be a varázsszavakat az Armageddonhoz...

...Elérkezett végre a pillanat, ott álltok egymással szemben, s kezed megszorul a kard markolatán. A Guardian... számtalan halál, tengernyi szenvedés okozója, világok leigázója, s téged is el akar pusztítani. Elnézed őt, és közben újra megborzongsz, mint amikor megtudtad az igazat kettőtökről. Így utólag minden olyan tiszta és egyértelmű! Hogyan is gondolhattad akkor régen, hogy Avatarrá válhatsz minden következmény nélkül?

Elnézed a torz húst, mely a tiéd is, a fenyegető, sötét monstrumot, melyben másodszor is testet öltöttél – de nem, ez nem te vagy. Mint ahogy az Avatar sem te vagy, mert a végső Jó éppúgy megfoghatatlan, mint a végső Gonosz. A te bátorságod az ő gyávasága, a te védő karod az ő lesújtó ökle, a te barátságod az ő gyűlölete. Minél inkább igyekszel, annál inkább fog ellened törni, annál pusztítóbb lesz – annál távolabb kerültök mind a ketten egykori önmagadtól.

Lesújthatnál rá, hisz erős vagy, de így csak magaddal végeznél. És mert benned több maradt abból, ki egy örökkévalósággal ezelőtt Britanniába érkezett a Holdkapun átlépve, felkészülsz a varázslatra. Barátaidra és szeretteidre gondolsz, kiket hátrahagysz. De kételyek helyett bizonyosságot lelsz magadban, mert tudod, amit most teszel, erőt ad majd nekik. Bármi is történjen veletek ezután...

Félelmet érzel, de nem a magadét. Sosem hitte volna, hogy képes lennél bevégezni kettőtök ügyét, s ez lett a veszte. Mégsem haragszol már rá, csak szánalmat érzel, és elégtételt – lehetőséged van befejezni, amit elkezdtél, továbbléphetsz az ismeretlenbe. Felemeled hát kezed, és szabadjára engeded erőidet. A szemébe nézel, és látod a belenyugvást, a megértést, hogy ennek így kell lennie. Ami egykor egy volt, most újra egész lesz, hogy a világ kereke tovább gördülhessen. Sötét és világos, jó és rossz, Avatar és Guardian – nem létezhetnek külön felekként többé.

Aztán az Armageddon gyilkos dühe szétszaggatja a két porhüvelyt, egyazon szellem két börtönét, mely végre ismét egyesülhet. A lénnyé, aki voltál és aki vagy: emberré, aki most végre felemelkedhet...

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.allgaming.com/ultimaix
gameznet.com/ua
www.allgaming.com/ultimaix
www.ultimadungeon.com

Bp. VI. Ker. Zichy J. u. 43.
Tel/Fax: 353-2592

SHOP

* 14"-os VGA monitor 9.000 Ft-tól
* 14"-os SVGA monitor 17.000 Ft-tól
* 15"-os SVGA monitor 20.000 Ft-tól
* 486-os konfiguráció 18.000 Ft-tól
* Pentium konfiguráció 35.000 Ft-tól
* Pentium II. Konfiguráció 75.000 Ft-tól
* Új konfigurációk összeállítása napi áron
* Lézernyomtatók 20.000 Ft-tól
* Tintasugaras nyomtatók 18.000 Ft-tól
* Egyéb új és használt alkatrészek eladása
* Számítógép konfigurációk és alkatrészek felvásárlása
* Számítógép bővítés, átalakítás
* Szaktanácsadás

Network Game Center
Club & Shop

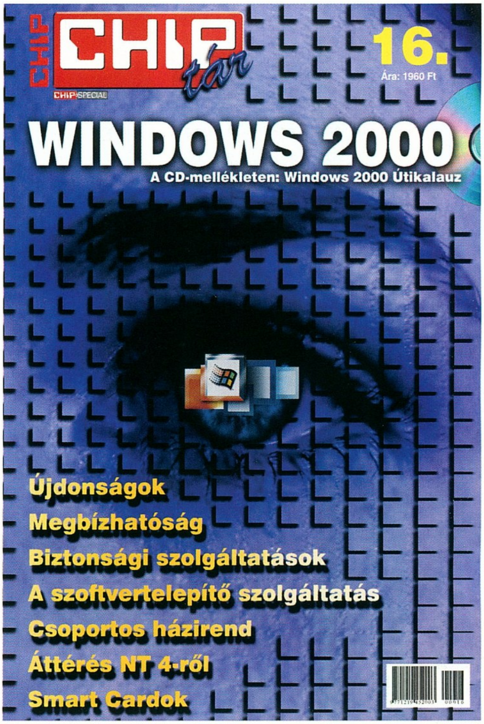
CLUB

* Elkülönített boxok
* 8 hálózatba kötött PII -es gép
* 17"-os monitorok
* Voodoo 3 kártyák
* MS IntelliMouse egerek
* Fejhallgatók - Joystickok
* Több mint 40 játék
* 3 féle tagsági kártya
  Blue Card 1000 Ft - 300 Ft/óra/gép
  Red Card 2000 Ft - 250 Ft/óra/gép
  Gold Card 4000 Ft - 200 Ft/óra/gép
  Tagsági nélkül - 400 Ft/óra/gép
* Éjszakai gépbérlési lehetőség
  1500 Ft/fő/éjszaka (minimum 4 fő)
* Telefonos gépfoglalási lehetőség

www.ngc.co.hu
ngc@pc5studio.hu

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

5. Dimenzió 55
ACOMP Computer 3
Adria Computer 120
Balati Computers 120
CD Galaxis 31
CD Multimedia 94
Compserv 95 95
Ecobit Multimedia 67, B4
Extreme 95
Fefo 106
Hardwerem'96 106
Herta B2
HP Magyarorszag 35, 87
Kelly-Tech 105
LS Computer 120
Magnetron Multimédia 120
Mikland 94
PC5 Studio 55
PC Guru Online 59
Pixel Multimedia B3
Ready 120
Samsung 101, 103
Spieler 95
Trans Am 106
VTCD 107
Win Computer 95



TEAM ALLIGATOR

StartBox

Fejlesztő: GT Games
Kiadó: GT Interactive
Web: www.gtgames.com

Az elmúlt évek uborkaszezonja után a helikopterszimulációk fejlesztése beindulni látszik. A klasszikus Gunship új verziója már a tesztfázisba ért, a most bemutatásra kerülő Team Alligator pedig a napokban került a boltok polcaira. A játékot az eddig nem túl ismert fejlesztőcsapat, a SIMIS készítette, a kiadást pedig a GT Interactive intézi. Az alligátor a SIMIS előző szimulátorának, a Team Apache-nak folytatása és egyben kiegészítése is. Persze az 1998 óta tartó fejlesztés rengeteg újítást és finomítást hozott az elődhöz képest.

A Team Alligator az orosz hadsereg új harci helikopterét, a KA-52 Hokumot mutatja be, amely a '90-es évek közepén állt szolgálatba. Habár a gép újnak nevezhető, és ezért igen kevés technikai információ áll a nagyközönség rendelkezésére, mint látni fogjuk, a fejlesztők a lehetőségeikhez mérten meglehetősen realisztikus és jól játszható szimulátort tettek le az asztalra.

AZ ALLIGATOR – FEGYVEREK, AVIONIKA, IRÁNYÍTÁS

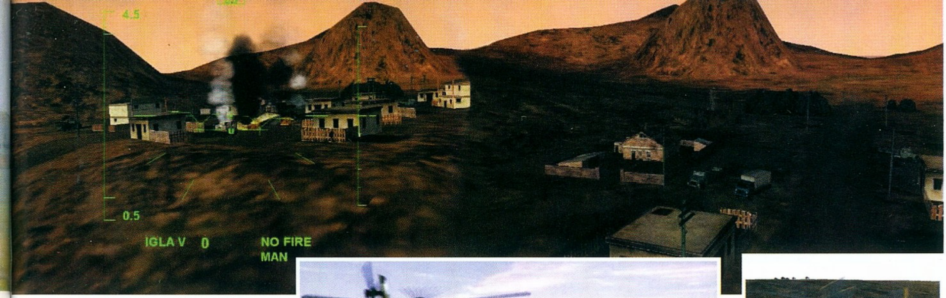
Az elképzelés az 1980-as évek elején merült fel az akkori szovjet vezetés köreiben, hogy új, a nyugati típusokkal egyenértékű harci helikoptert állítsanak szolgálatba. Az új gépre várt a feladat, hogy kiegészítse, illetve idővel felváltsa az elavulóban lévő Mi-24 flottát. A kiírt versenyre mindkét szovjet tervezőiroda jelentkezett: a Mil a kétszemélyes, tradicionális elrendezésű Mi-28-cal (NATO kódja Havoc), a Kamov pedig az egyszemélyes, koaxiális rotorelrendezésű KA-50-nel (NATO kódja Hokum). Az 1994-95-ös években megtartott összehasonlító repülések a Mi-28-at hozták ki győztesnek (többek között a kétszemélyes pilótafülke miatt), az erőteljes lobbizás miatt mégis a KA-50 léphetett szolgálatba. Persze idővel a Kamov mérnökei is rájöttek, hogy az egyszemélyes harci helikopter zsákutca, ezért szinte teljesen új típust, a pilóta/navigátor-lövész kombinációt alkalmazó KA-52 Hokum-B-t, orosz nevén az Alligátort fejlesztették ki. Első repülése 1997 júniusában történt, és olyan újításokat tartalmazott, mint a Zvezda K-37-es katapultülés, a továbbfejlesztett avionika (HUD, színes kijelzők stb.) és a fegyverzet. A törzs acélból és műanyagokból készült, továbbá 350 kg páncélzat védi az egymás mellett ülő személyzetet, a turbinákat és az üzemanyagtartályt. Fő fegyverzete az orrba szerelt egycsövű gépágyú és a négy szárnypilonra felszerelhető vadonatúj Vikhr anti-tank rakéták. A gépet felszerelték IFF-fel, lézeres, radaros és infravörös besugárzásjelzővel is.

A játékban mindezt „élőben" is kipróbálhatjuk. A SIMIS programozói, összeszedve minden fellelhető információt, megpróbáltak a legtöbbet kihozni a játékból realizmus terén.
A fegyverzetkezelés és a radar a mai szimulátorokhoz mérten viszonylag egyszerűre sikerült. Elsőre nem is lehet tudni, hogy a fejlesztők lövöldözős játékot vagy szimulátort akartak-e készíteni, de pár óra játék után kiderül, hogy a Team Alligatorral a szimulátorosok járnak jól.

Mivel a KA-52 kétszemélyes, a fegyverzetkezelést, a célkiválasztást, az egyszerű és meglehetősen rosszul használható radart (erről később) rábízhatjuk a másodpilótánkra is. Jól és ügyesen dolgozik, képes különböző céltípusokat (légvédelem, ellenséges helikopterek vagy elsődleges célpont) is kiválasztani, de

KA-52 HOKUM B ALLIGATOR

Típusa: Felderítő-támadó helikopter
Gyártási éve: 1996
Motor: 2 x TV3-117VMA turbo shaft
Szárnytávolság: 7,34 méter
Hossza: 15,6 méter
Rotor átmérője: 4,9 méter
Súlya: 10400kg/12500kg
Bevetési távolság: 520 km
Szállítási távolság: 1200 km
Legénység: 2 fő
Maximális sebessége: 310 km/h



persze lehetőségünk van mindezt személyesen intézni. Fegyverzetünk kizárólag orosz, Apache szimulátorokhoz szokott játékosoknak meglehetősen ismeretlen: rakétákból és bombákból áll.

A helikopter irányítási módja szakít az eddig megszokottal. Nincs igazi könnyített repülési modell, ezért pilóta legyen a talpán, aki képes a levegőben tartani a gépet, kezelni a fegyverzetet, és odafigyelni a körülötte zajló eseményekre. További opcióként bekapcsolhatjuk a 'kopterekre jellemző, az eddigi programokhoz képest egyedülálló lendületkezelést, és még egy sor más nehezítő opciót is. Végeredményképpen könnyen megszokható, de nem könnyen irányítható szimulátort kapunk, amellyel a repülés mégis nagyon élvezetes.

A TEAM – KÜLDETÉSEK, HADJÁRATOK

A program címe nem véletlenül lett Team Alligator. A csapat és annak menedzselése központi szerepet kapott benne. Ez nemcsak, hogy különlegesség, hanem egyszerűen egyedülálló az eddigi szimulátorokkal összevetve. A feladatunk, hogy a hat Kamovból és a hozzájuk tartozó pilótákból/navigátorokból álló csapatot elvezessünk a győzelemig bebizonyítva a Kreml politikusainak, hogy az orosz medve képes még odasózni, ha kell.

Repülhetünk gyakorlóküldetéseket a kies Szibériában, melyeket narrátor mutat be, egyedi bevetéseket, instant akciót is, és persze a multiplayer mód is a rendelkezésünkre áll. A kampánymód azonban a program legérdekesebb része.

Két hadjáratban vehetünk részt: Tádzsikisztánban, mint kissé önkényes ENSZ békefenntartók, illetve Belorussziában, ahol nekünk kell visszaállítani a katonai puccs utáni törvényes rendet. Megkapjuk a szükséges felszerelést és az emberanyagot, innen a küldetés sikere már csak rajtunk áll vagy bukik. Illetve csak részben: pilótáink nem csak rangok és nevek az ellenőrzőlistán, hanem tulajdonságokkal és morállal rendelkező egyéniségek. Egy-egy sikeres küldetés után a túlélők tapasztalati pontokat kapnak és fejlődnek. Ha a repülés során gondok akadtak Igorral vagy Borisszal (saját egységeket pusztítottak el, vagy csak túl ügyetlenek voltak), megpróbálhatjuk egy kis rendszabályozással megfenyíteni őket; ha pedig a moráljuk van padlón, kiutalhatunk nekik némi amerikai csokit vagy kubai szivart, hátha ettől jobb kedvre derülnek. A hősi halált halt pilóták helyett toborozhatunk újakat is csapatunkba, akik persze nagyon kevés tapasztalattal és tulajdonsággal rendelkeznek, ezért fontos, hogy a magas rangú, ügyesebb „sofőröket” csak a legnehezebb feladatok végrehajtására jelöljük ki.

A küldetések során megrongálódott helikopterek javítása is a mi feladatunk. A program nagyszerűen modellezi a hibákat, sérüléseket. Minden tönkretett részegységet – ha sikerül visszaérnünk a bázisra – a szerelők feladata kijavítani. Ez időbe telik, és ha ezt nem vesszük figyelembe, könnyen kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy nincs bevethető helikopterünk, mikor az iszlám gerillák már az ajtónkon kopognak. Persze a tervezők gondoltak azokra is, akik csak játszani szeretnének egy kicsit, mert lehetőség van a pilóták és a gépek automatikus ellátására is.

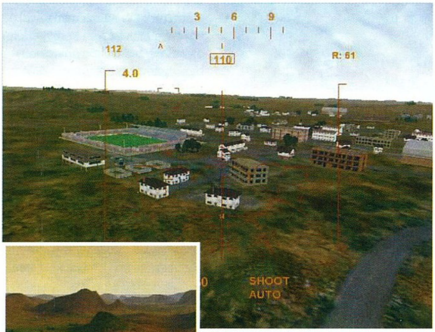
Ha mégis sikerül mindezzel megküzdenünk, minden pilótánk boldog, és kész arra, hogy teljesítse kötelességét a harcmezőn, már csak a küldetés összeállítása van hátra. A szűkszavú eligazítás és a bélyegnagyságú térkép sajnos nem könnyíti meg a dolgunkat. Ez a program egyik leggyengébb része, és mindenképpen javításra szorulna. A térkép nem csak hogy kicsi, de túl egyszerűre is sikerült. Nem látjuk rajta pontosan a magassági adatokat (pedig ez nagyon fontos lenne helikopterszimulátorról lévén szó), és legnagyobb nagyításban a célokat és az iránypontokat

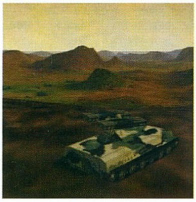
mutató ikonok olyan hatalmasra nőnek, hogy eltakarnak mindent.

GRAFIKA, HANG

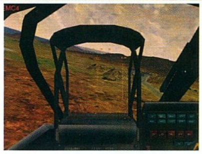
A bevezető animáció után meglehetősen puritán, és sajnos nem túl jól használható menürendszer köszönti a pilótákat. Látszik, hogy a fejlesztők inkább magára a játékra, a repülésre koncentráltak, és ezt a részt, a menüket, ikonokat és az előbb említett térképet meglehetősen elhanyagolták.

Amit a menükön megspóroltak, azt visszakapjuk repülés közben. A Team Alligator egyike a legszebb szimulátoroknak a piacon. Az objektumok részletesek, textúráik szemet gyönyörködtetők. Minden tárgy a „helyén" van, nincsenek a levegőben lógó harckocsik vagy a hegyekbe beleragadt helikopterek. A dombok között megbúvó kis falvak, nagyobb városok, fák, házak, autók eddig még nem látott részletességgel és realizmussal adják vissza a mélyrepülés érzetét. Szinte hihetetlen, milyen jól néz ki egy-egy szurdok vagy hasadék alján megbúvó település, mellette az ellenséges csapatokkal, melyek megállás nélkül küldik felénk nyomjelzős lövedékeiket, rakétáikat. A hatás még jobb éjszaka, ködben vagy viharos esőben. A hangulat fokozására gépünk olyan „extrákkal" is fel van szerelve, mint a reflektor és az ablaktörlő. A csatatér szemlátomást él, a gépek fel- és leszállnak, a földi egységek harcolnak.





A pilótafülke a most divatos virtuális megoldással készült. Sajnos, míg a Flanker 2.0-ban ez tökéletesen működött, addig az Alligator fejlesztői teljesen melléfogtak. A repülési adatokat megjelenítő analóg műszerek meglehetősen pontatlanra sikerültek valószínűleg a furcsa perspektíva miatt, a két kijelző monitor pedig egyenesen használhatatlan. Ha lenézünk a radarra vagy a besugárzásjelzőre, nem látunk ki (arról nem is beszélve, hogy a perspektíva miatt ez is használhatatlan), illetve ha kifelé nézünk, nem látjuk, hogy van-e előttünk célpont, SAM vagy AAA, amíg a látótávolságába nem érünk. Erre valószínűleg a fejlesztők is rájöhettek, mert beleraktak a játékba egy-egy teljes képernyős, nagyított nézetet a két MFD-ről. Ha lehet, akkor ez még nagyobb baklövés volt, hiszen amíg ez a technika beválhatott a repülőgép-szimulátorokban (lásd EF2000 vagy Joint Strike Fighter), addig a fák koronája felett száguldó helikopterben az egészképernyős radarképpel való szöszmötölés felér az öngyilkossággal. Persze ilyenkor jól jön a már említett másodpilóta, aki leveszi vállunkról ezt a néha fárasztó és gondot okozó feladatot.

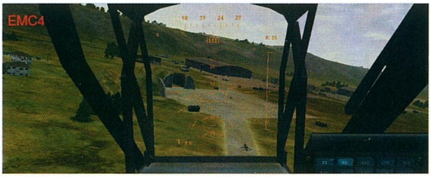


A hangokra viszont nem lehet panasz. A Kamov kettős motorja kellemes, megnyugtató hanggal dübörög mögöttünk abba a hamis illúzióba ringatva az egyszeri pilótát, hogy ez a gép soha le nem zuhan turbinahiba miatt. A rádióparancsok átölelik mind a harcirányítást, mind a repülést. Megadhatjuk kísérőinknek a követendő repülési formációt, a célpontot, sőt még a támadási taktikát is, s ők lehetőségeikhez mérten jól és értelmesen végre is hajtják parancsainkat. Minden figyelmeztetés és rádióforgalmazás kellemes orosz akcentussal szólal meg, sőt, extra realisztikus szimulátorrajongók kérhetik mindezt eredetiben, oroszul is.

Végeredményben a Team Alligator nagyon jó szimulátor és játék. Szimulátor, mert repülés- és sérülésmodellezése egyedülálló; játék, mert grafikája és összetett, szerepjátékokra emlékeztető fejlődési rendszere kitágítja a stílus határait. Ahogy a kézikönyv, illetve a fő programtervező, Lee Brimmicombe-Wood írja, a puding próbája az evés. A Team Alligator elsőre talán kicsit furcsa, de ha ráérzünk az ízére, bizony sokáig kedvencünk lesz.

Ajánlom tehát mindenkinek, hiszen a Hind óta nem jelent meg ilyen jó, orosz haditechnikát feldolgozó helikopterszimulátor, még ha a csecsen háború sajnos szomorú aktualitással is szolgál a játékhoz.

Neuro
neuro@freemail.c3.hu



GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

83

PII-300, 32MB RAM, 150 MB HDD, 3DFX

számítógép fn Műsz

1. Hosszú számítási műveletek gyors elvégzésére, adatok tömegének feldolgozására való, mozgó alkatrészek nélküli, elektronikus berendezés.

2. Azon szerkezet mely nélkül lehetetlen volna megtekinteni a PC GURU ONLINE oldalait... :)

THEOCRACY

StartBox

Fejlesztő: PhilosLab
Kiadó: UBI Soft
Web: www.theocracy.com

Már alig vártam, hogy a kábulatban eltöltött ügyes-bajos napi teendők után ismét letelepedjek a tűz mellé, és beleolvassak a második kötetbe. Elérkezett a várva-várt pillanat, felnyitottam a talán még vaskosabb könyvet, és belemerültem a történet folytatásába.

Következzen hát nagy urunk, az istenek által szentesített vezető igaz története. Hódításai és dicső tettei bizonyságul szolgálnak az utókor számára, hogy méltó volt az őt megillető címekre. Én, Malakari, nagy urunk kis szolgája rögzítettem parancsolónk és birodalmának történetét.

1419.07.04.

Urunk legyőzi és megszégyeníti a gonosz Axocopan birodalom seregeit, és elkezdi fényes uralkodását a Halls of Freedom nevű provincián.
A rendelkezésre álló rabszolgákat élelemtermelésre, valamint az itt található kőbányába irányítjuk, hogy leendő nagy birodalmunk minél hamarabb felépüljön.

1420.17.18.

Felismerve a szorgos rabszolgakezek szükségességét, csatába indultunk Nine Hills ellen. A kis számú védősereg nem jelentett akadályt nagy urunk 2 képzett seregének, egyedül talán az erdőkben bujkáló íjászok okoztak néha meglepetést. A provincia érdekessége a lámakarámok voltak, ahol lámavezetőket képezhetünk ki a későbbiekben, kik nagyban megkönnyíthetik a föld gyümölcseinek szállítását a provinciák között.
A karámok elfoglalása után az ellenfél még meglévő harcosai megadták magukat, így cselesen, kevés véráldozattal sikerült nagy urunknak szolgaseregét gyarapítania.

1428. 16.13

Nagy idő telt el utolsó hódításunk óta, de e csendesebb időszak nem volt eredménytelen, hiszen kihasználva a kőbánya lehetőségeit, barakkok (dárdás), kis kórház és kis raktár épült mindkét elfoglalt provincián. Seregeink száma is megnőtt, dicső urunkat már majd 100 vazallusa követi a csatákba. Sacred Groves lerohanása nem jelentett nagy nehézséget, az ellenállás gyenge és esélytelen volt ily erős hitű uralkodóval szemben.

1429.18.07.

Üzenet érkezett az egyik legmegbízhatóbb felderítőnktől, hogy a közeli Blizzard Hillben az arra merészkedők furcsa gépezeteket láttak, melyek szálfa nagyságú nyilakat küldözgettek támadóik felé. Több emberünk is odaveszett, és nagy urunk egyelőre úgy döntött, nem kockáztatja meg a támadást az ismeretlen vidék ellen.

1432.12.12.

Hosszú pihenés után nagy urunk ismét támadásra szánta el magát, ezúttal a cél a White Peaks nevű provincia volt. Két nagy sereg, csapatnyi lándzsás vett részt a harcban. A győzelem jutalma a majdnem érintetlen kőbánya a nagy urunk dicsőségére emelt épületek biztosítéka volt.

1436.18.19.

Váratlan esemény történt nagy urunkkal, mikor is a napi fárasztó vadászatot kipihenő táborban árny szólította meg. Shalaki, a követ Rock Gatesből érkezett, és az ottaniak kérését tolmácsolta nagy urunk felé.
A tartomány népe lázadást tervez az elnyomó Teotitlan birodalom ellen, de képtelenek lennének egyedül legyőzni a papok és katonák seregét, így aztán nagy urunkhoz fordultak segítségért, hogy szabadítsa fel őket a rabigából, segítségként pedig felajánlották, hogy ellopják a tartományt védő csodakapu kulcsait. A követ választ nem is várva eltűnt a sűrűben, magára hagyva urunkat gondolataival.

1436.12.12

Isteneink különleges feladatot adtak nagy urunknak, ki

Megérkeztek a Spanyolok

elhatározta, hogy elfoglalja a Fields of Life néven ismert provinciát. Történet szólt a két marakodó hadvezérről, kik a híres szent gyűrű egy-egy darabját őrzik, melyeket csak kívülálló forraszthat egybe az Egyezség házában. Ha ez megtörténik, akkor a helyen lévő száműzött uralkodó és népe visszatérhet elhagyni kényszerült településére. Felkészült seregeink láttán mindkét hadvezér elkeseredett rohamra vezette seregeit, természetesen eredménytelenül. A kiválasztott emberünk, kezében a két gyűrűdarabbal megoldotta a feladatot, nagy urunk jutalma a dicsőségen kívül jó pár varázstárgy is volt (Fellegdárda, Háború karikája, Hóhér bárdja, Axitar pengéje), valamint Kukurbuki, a hős is csatlakozott seregeinkhez.

1438.16.02

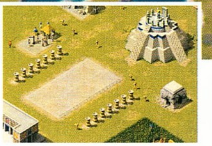
Sentinel Peaks remek célpontnak látszott nagy urunk hódításának folytatására, az itt állomásozó 25 katona inkább csak gyakorlást jelentett harcosainknak, mint komolyabb erőpróbát. A csata után Hochet, a Hold főpapja érkezett, kezében tekerccsel, melyet szolgáink a provincián található templomban leltek. Az ősi írás az Olmék birodalom mitikus tudását dicséri, azonnal rendelkeztünk a tekercs megfejtéséről.

1438.18.16

Nagy urunkhoz érdekes látogató érkezett ma. Akrisim, az idő egyházának főpapja, ki előre látja az időt, kéréssel érkezett urunkhoz. Szeretett birtokát, a Halls of Time nevű provinciát az Iztahuacanok 10 év múlva le fogják rohanni megsemmisítve minden tudását. Segítségünkért papjainak teljes támogatását és rendjének behódolását ígérte. Urunk meghallgatta, de nem ígért semmit, hisz a magányosan álló kis birtok a nagy és erős Iztahuacan birodalom közepén állt, de a pap távozása után tudatta velem, hogy mindenképpen segíteni fog a provincián. A popok tudását nem nélkülözheti még ő sem, Halls of Freedomon ugyan már épül urunk első piramisa papjai számára, azonban minden mágikus segítségre szüksége lesz, ha le szeretné győzni az ellenséges birodalmakat. Nem sokkal ezután kellemetlen esemény zavarta meg urunk nyugalmát, egy sötét éjjelen a nemrégiben talált tekercseket ellopták a templomból. Szerencsére seregünk még Sentinel Peaksen állomásozott, így nem okozott neki gondot a rablók elkapása a templom közelében, azonban a meglepetésképpen felbukkanó Teotitlan sereg gondolkodásra késztette uralkodónkat: ez a tekercs ennyire fontos?

1443.10.11.

Nagy urunk elérkezettnek látta az időt, hogy saját szemével meggyőződjön Blizzard Hill furcsa szerkezeteiről. A hír igaznak bizonyult, a provinciában 8-10 nagy erejű csodaíj volt. Urunk elfoglalta a csodaíjak gyártására



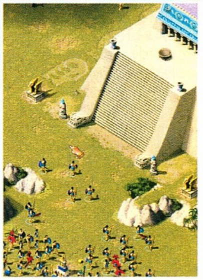
szolgáló épületeket, valamint a kis számú ellenséges védőerőt legyőzve megszerezte a tartományt. Az utókor számára urunk feljegyeztette, hogy az ellenség a hidak mögött összpontosította erőit, ami követendő példa lehet seregeinknek. A helyes taktikának a bal oldali hídon való átkelés bizonyult, így majdnem 100 rabszolga és 7 csodaíj lett nagy urunk jutalma az istenektől a remek győzelemért. Ezzel nagy urunk hódításainak első szakasza lezárult, hiszen most már csak az eddig semleges birodalmak uralmának megsértésével tudja növelni befolyását és birodalmát.

1445.03.17

Nagy urunk elérkezettnek látta az időt, hogy a nagy háború előtt számba vegye birodalma javait. Ennek eredményét idemásolom, íme, a provinciák így néztek ki az Iztahuacanok elleni hadjárat előtt.

1445.18.16

A kiépített utak és fontos csomópontok figyelembevételével nagy urunk Monkey Hillst szemelte ki első célpontjául, és az istenek mellé szegődtek, hiszen fényes győzelmet aratott ellenségei felett. A 118 katona és 3 pap csak minimális veszteséget okozott csapatainknak annak ellenére, hogy nyílt területen voltunk kénytelenek felvenni velük a harcot. Nagyurunk 6 kisebb csapatra osztotta seregeit, így hatásosabban tudta szinte körülölelni az érkező ellenfelet. Az eddigre már tökéletesre fejlesztett stratégia két okból is jól működött. Egyrészt az ellenfél papja nagy



területű varázslatai nem tudtak komoly kárt okozni, másrészt pedig a csapatoknak adott „őrködj" parancs a formációban tartotta őket, így a túlerő sokkal jobban kihasználható volt, és embereink nem mászkáltak be fejetlenül az ellenfél sorai közé. A terület meghódítása után nagy urunk szomorúan konstatálta, hogy más provinciákról kell szorgos munkáskezeket átirányítani, ha védeni és kiszolgálni szeretné az itt álló Nap piramist.

1445.11.14

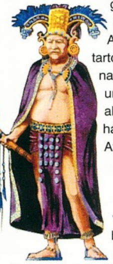
Seregünk rögtön indult is tovább, hiszen ezek a kis provinciák nem képesek az ilyen komoly inváziós sereget eltartani. Következő hódításunk értelemszerűen a déli út megtisztítására irányult, így Anaconda Fields felé vettük utunkat. Itt még nagyobb sereg várt minket: 133 katona és 4 pap próbálta meg megállítani isteni urunkat, kevés sikerrel. A provinciába való belépéskor nagy urunk rögtön egy hídra lett

	Rabszolga	Képzett munkás	Kormanyzó	Katona	Élelem termelés	Fa termelés	Kő termelés	Raktár kapacitás	Születések száma	Extra épületek
Halls of Freedom	129	12	van	40	53	12	10	4746/6800	9	Nap piramis, fegyverkészítő mûhely, kis kórház, közepes iskola, 3 kis barak
Nine Hills	55	5	nincs	5	42	9	0	4538/5100	3	kis kórház, 2 kis barak,
Sacred Groves	60	2	nincs	8	41	7	0	1504/3700	4	kis kórház, 2 kis barak,
Blizzard Hills	87	0	nincs	0	28	7	0	825/900	5	2 csoda terem (2 kész íjjal)
White Peaks	76	5	nincs	2	47	4	8	1865/4000	4	kis kórház, 2 kis barak,
Fields of Life	119	2	nincs	230	59	14	0	3011/4200	18	kis kórház, 3 kis barak, fegyverkészítő mûhely
Sentinel Peak	50	0	nincs	6	34	3	0	1040/2000	3	kis kórház, 1 kis barak

	hõs	dárdás	íjász	kardos	csodaíj
inváziós sereg	2	177	40	2	7

karavánok száma	3

figyelmes, melyen átvezette seregeit, és a másik oldalon, a hídfőnél várta be az érkező ellenséget. A csel bevált, szinte veszteség nélkül foglaltuk ezt a rendkívül értékes provinciát, ahol is nagy útkereszteződés található.



1445.13.08

Nagy urunk ezen a ponton döntött úgy, hogy megosztja seregeinket. A kisebbik részt az egyik tapasztalt hős vezetésével elküldte Halls of Time felé emlékezve a lélekpap kérésére, míg a sereg nagyobb fele urunk vezetésével elindult Crying Spring elfoglalására. Halls of Time harc nélkül hódolt be urunknak, ígéretükhöz híven 3 papjuk és 48 harcosuk is csatlakozott urunk seregeihez. Az itt található képzett lélekpapok rögtön elkezdték a tanoncok képzését templomukban urunk dicsőségére.

A főerő egy hónap múlva (1445.14.16) érte el Crying Springet, ahol is az ellenséges Iztahuacan birodalom 140 katonája és 4 papja nyílt terepen várta urunkat. Kemény küzdelem volt, de nagy urunk végül is minimális veszteséggel legyőzte őket. Ezzel eldöntötte az érdekes sorsú tartomány hovatartozását, hiszen a provincia többször is gazdát cserélt az utóbbi években. Az eredetileg az Axocopan birodalomhoz tartozó Crying Spring fekvése nagyon kedvező, hiszen nagy urunk nem használhatná az alsó utat a nélkül, hogy háborút kezdeményezne az Axocopanokkal.

1445.16.07

Innen már egyenes út vezetett Lizard Harbourba, bár seregeink nem ütköztek komoly ellenállásba (mindössze 50 katona védte a földet). Ezzel ismét lezárult nagy urunk hódításainak szakasza, katonáink visszatértek szülőföldjükre sokasodni és a csaták fáradalmait kipihenni.

1448.18.06

Ha urunk eddig nem hitt volna a lélekpapok jósoló képességében, akkor ez a véres bizonyíték teljesen meggyőzte, hiszen majd napra pontosan 10 évvel ezelőtt jövendölte az udvarunkba látogató Akrisim a támadó Iztahuacan seregeket. Urunk eddigre ideirányította a jól megérdemelt pihenését töltő főerőket kiegészítve az itt állomásozó helyőrséget. 192 ellenséges katona tört be a provinciára 8 pap és 1 hős támogatásával. Az égiek azonban azt akarták, hogy bűnhődjenek a betolakodók, urunk mindössze 16 katona veszteséggel legyőzte a hatalmas sereget úgy, hogy mindössze 220 ember állt a rendelkezésére. Hogyan lehetséges ez, kérdezitek ti, a jövő gyermekei? Nos, vázlatot mellékelek a csatához. Nagy urunk a főerők elé csalta szinte egyenként az ellenség katonáit birodalma leggyorsabb és legtapasztaltabb kardosait felhasználva. A csodaíjak még a papok többségével is végezni tudtak, mire azok ártó szándékú varázslataikba belefogtak volna. A csata után Askiri csatlakozott nagy urunk seregéhez magával hozva a Lángdárdát és a Szellempajzsot, ezt a két mágikus tárgyat. A lélek szférájának kérése meghallgattatott, a papok is 1000 mannával többel gazdálkodhattak dicsőítve nagy urunkat győzelméért.

1449.01.20

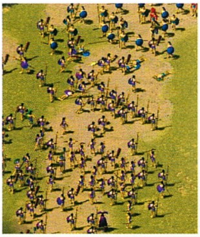
Felderítők járják a vidéket, néha még az ellenség területére is bemerészkednek, hogy információkat szerezzenek a provinciákról. Érdekes híreket kaptunk az egyik elcsigázott hírnöktől, ki a Forbidden Valley nevű provincián járt. Nem talált itt senkit, de az erre előforduló kincsek száma mérhetetlen, a föld termékeny, egyszóval ideális lenne letelepedésre. Talán csak a provincia határán levő felirat kerget el mindenkit, vélte nagy urunk, hiszen az írás halált ígért mindenkinek, ki belép a területre.

1452.03.17.

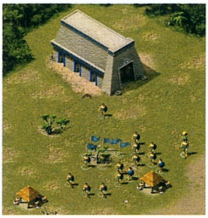
Szorgosan telnek éveink, nagy urunk bölcs cselekedetei felvirágoztatták birodalmát, javak és rabszolgák sohasem látott mennyiségben állnak a rendelkezésünkre, seregeink erejével pedig semelyik más birodalom sem vetekedhet. A föld azonban kimeríthető, White Peaks kőbányája sajnos épp a mai napon apadt ki.

1455.08.16

Nagy urunk úgy döntött, hogy az újabb hódításoknak elérkezett az ideje. Elnézve a vidék térképét, szóba jöhetett az Iztahuacan birodalom maradék 2 provinciája, a hatalmas Teotitlan birodalom, vagy a nem túl erősnek mutatkozó Axocopan provinciák. Nagy urunk ez utóbbi mellett döntött, hiszen az előbbi kettő még mindig csatázik egymással, gyöngítsék csak egymást, míg nem találkoznak a mi seregeinkkel – szólt Ő. Urunk úgy döntött, hogy kezdésként rögtön lefejezi a birodalmat, hiszen kémeinktől tudtuk, hogy az Axocopan jelenlét a Halls of Fear nevű provincián a



Ismét győzelmet arat a jól bevált stratégia



legerősebb. Csapataink jelentéktelen veszteséggel foglalták el a területet, de ez nem volt véletlen, hiszen az ide kiküldött sereg nagysága meghaladta a 350 főt. Az ellenállás erőtlen volt ahhoz képest, hogy ezek a csapatok milyen értéket őriztek, hiszen volt itt Nap piramis, Csillagok főpiramis, Hold piramis, arany- és kőbánya, sőt még egy nagy és egy közepes barakk is. Nagy urunk élvezettel szemlélte birodalmának legújabb gyöngyszemét, de gondolatai – én láttam – már a hódítás folytatása körül forogtak.

1455.11.03.

Jól sejtettem, hogy nagy urunk nem fog megállni itt: kihasználva seregeink nagy harci morálját tovább növeli birodalmát. Kis elit csapat kelt át a Stairs of the Rain nevű területre, az északról a provinciát védő kanyonba nem lett volna értelme nagyobb sereget küldeni. Nem volt sok ellenfél a területen, de harcosainknak nagyon ügyelniük kellett, mert egy hős is tartott ellenfeleinkkel, ki majdnem sebezhetetlennek bizonyult a csatában. Természetesen az ütközet a mi győzelmünkkel végződött, jutalmunk egy csillagok és egy hold piramis volt, melyben csakúgy, mint az előző hódítás után, a papok képzése rögtön elkezdődött.

1455.17.03.

A csatazaj szinte még el sem ült, egyesített seregeink ismét továbbvonultak az érdekes nevű Napochka's Castle nevű provincia felé. Lelki szemeim előtt már láttam az Axocopanok végét, hiszen egyre zsugorodó birodalmuk nem tudott ellenállni seregeinknek, pedig nagy urunk még hozzá sem nyúlt a majd minden provincián fellelhető seregeihez. Nagyon kevés ellenféllel találkoztunk itt, azok is pillanatok alatt meghaltak köszönhetően annak, hogy seregeinket nagy urunk úgy állította fel, hogy az ellenség csak mocsaras területen keresztül tudta megközelíteni. A hatás egyértelmű volt, dárdásaink tudták a dolgukat.

1456.03.07.

Tovább nyomultunk az egykori nagy Axocopan birodalom területén, következő célpontunk Snake Throat volt. Itt is minimális sereg fogadott minket, legyőzésük szinte rutinszerűvé vált seregeinknek. A győzelmi szemle után nagy urunk megemlítette, hogy szívesen látna itt nyári rezidenciát a területen található gyönyörűséges tó partján. Természetesen azonnal elkezdődtek az előkészületek az építkezésre.

1456.05.12.

Éppen csak elült a csatazaj, eltakarították a holtakat, és papjaink elvégezték a szokásos hálaadásos imáikat, amikor a merész Yaxuna birodalom hadüzenete jutott el nagy urunkhoz, melyben minősíthetetlen hangnemben beszéltek nagy urunkról és dicső birodalmáról. Urunk hűvös

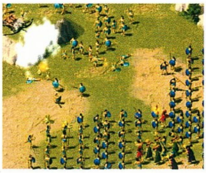
hangnemben utasította ki táborából a követeket, és megtette az előkészületeket a harcra, hiszen felderítőink jelentették, hogy a sereg megindult Snake Throat ellen. A csata kimenetele nem lehetett kétséges, hiszen ellenfeleink főleg kardosokat állítottak csatasorba, kik ugyan nagyon gyorsan haladnak, de képtelenek elérni messze hordó nyilasainkat és dárdásainkat. Egyedül a felbukkanó jaguárok jelentettek némi kavarodást egészen addig, míg nagy urunk rá nem jött, hogy a jaguárok idomárját kell célba venni: ha ő meghal, akkor állatai szabadon pusztítanak a környezetükben akár a saját seregük ellen fordulva is. A providencia határát azóta fehérre csupaszított koponyák és napszítta állatbőrök jelzik, egy darabig ez nagy valószínűséggel elveszi a kedvét a Yaxuna birodalomnak, hogy ismét támadásba lendüljön.

1456.08.10

Nagy urunk ezen a hajnalon az utolsó megmérettetésre készült, legalábbis ami az Axocopan birodalmat illeti. Kémeink kevés számú ellenfelet jeleztek. Szinte eltiportuk az itt állomásozó 100 katonát, és ezzel végképp eltöröltük a föld színéről az Axocopan birodalmat. A győzelem önmagában is édes lett volna katonáink számára, azonban a hadjáratban résztvevőknek nagy urunk, jó vezetőhöz méltóan kincset osztott szét az itt található jádebánya készleteiből.

1456.16.19

Seregeink hazatérték otthonaikba, csupán kis válogatott csapat maradt urunkkal védelmezni őt. Urunk fejébe vette, hogy végére jár mindkét legendának, mely a környéken él. Az első a szomszédos Guardians of Silence nevű helyhez kapcsolódott, melyet eddig még senki sem tudott meghódítani. Nagy urunk félelmetes taktikát eszelt ki, hiszen sejtette, a feltűnt jaguárokkal itt is találkozhatunk. Úgy döntött, hogy belépve a területre nem mutatkozik nyílt terepen, végig az erő sűrűjében marad, így kerüli meg a veszélyesnek tűnő középső mezőket. Célunk az volt, hogy eljussunk a hegyen álló természet főpiramisba, a legenda szerint aki ezt birtokolja, az a terület irányítója. Nagyon kevés ellenfél került így utunkba, és a rege igaznak bizonyult, csellel bevettük az eddig érintetlen tartományt. Nagy urunk így birtokába jutott a jaguárok titkának, sőt csatlakozott hozzánk Garkuna, a hős is, ki magával hozta a Jaguár gyilkost és a Természet bárdját is.



1457.05.18.

Urunk ezen a napon lépett be először a Forbidden Valley nevű helyre megszemlélni a hírvivők által jelentett gazdagságot. A hír igaznak bizonyult. 1458 során a folyamatosan érkező élelmiszert és fát szállító karavánok segítségével az ide vezényelt 10-15 rabszolga állandó települést épített itt. Az első termőföld és az első raktár felépítése után a tartomány önellátóvá vált, nagy urunk terveket készített az itt található jáde-, arany- és kőbánya kiaknázására, melyek nagy része természetesen az én feladatom lesz az elkövetkező években.

Folytatás a CD-n.

Bear™

THEOCRACY

NOX

StartBox

Fejlesztő: Westwood
Kiadó: Electronic Arts
Web: ww.westwood.com/games/nox/index.html

Hunyd le szemed, s hallgasd meg mesémet, mely letűnt korokat idéz sivárnak tűnő jelened álomvilágaiba...

Létezett valaha egy birodalom, Nox, melynek délvidéki emberei évszázadokon át nehezen megvívott békében éltek az észak nekromantáival. Ám eljött a nap, mikor a holtakat feltámasztó erők birtoklói felhasználva az idő által kínált hatalmat megállíthatatlan sereget zúdítottak az egyszerű halandók népére. E pusztító regiment ellen az embereknek parányi esélye volt csupán: megalkották a Feledés Pálcáját, az egyetlen mágiától áthatott fegyvert, mely képes volt örök álomra kényszeríteni az élőholtakat.

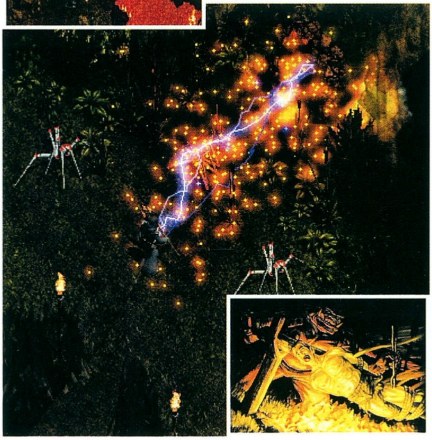
Jandor, a hatalmas mágus vezette dicső seregeit a harcba, melyben a kényszerű csatára szólított lelkek végre nyugovóra térhettek, s az északiak uralma megtört. Városukat örök átok sújtotta, a Holtak Földje nem hordozott többé mosolyt...

A mágus akkor hitte, kiirtotta a nekromanták utolsó magját is, nem is gondolta, hogy a Gonosz egy ártatlan leánygyermekben is ott szunnyadhat. Grok Torrba vitte az egyetlen túlélőt, kin megesett a szíve, mikor meglátta őt. Így kérésére az ogrék kezdték nevelni Hecubah-t, s Jandor a nekromanták lelkét rejtő mágikus kristályt távoli dimenzióba, időbe és térbe repítette.

Teltek az évek, a csatát azonban a feledés homálya nem nyelte el, s az emberek közt új csoportok alakultak; harcosok, varázslók és bűbájosok keresték, gyakorolták s tanították képességeiket, miközben Hecubah is fellelte gyökereit, s bosszúról álmodozott.

Eljött a nap, melyen a nekromanták leánya megidézte a portált, mely utat nyitott az elveszett gömböt rejtő térbe, magába szippantva a huszadik századi autószerelőt, kinek floridai otthonában a bűvölet hatására a tévé tetején szunnyadó kristály pulzálni kezdett...

Ébredj, dolgod van! Indulj hát...



A középkori világok mágikus varázsának és hívásának sosem tudtam ellenállni. Miért is tettem volna éppen most, mikor ismét harcba hívtak a jóság, a fény oldalán, hogy kövessem az utat, melyet a sors kijelölt számomra. Külön öröm volt, hogy végre beléphettem Nox birodalmába, amire már csaknem egy éve vágytam. Be kell valljam, e Westwood által megalkotott világ varázsa szinte azonnal magával ragadott, ám nem vakított el annyira, hogy ne fedezzem fel gyengeségének pontjait...

A hangulatot teremteni hivatott animáció – valljuk be – feledhető képsorai után lehetőséged lesz kiválasztani, milyen karakterrel kívánsz részt venni a kalandban. Ettől a döntésedtől függ, melyik történetet játszod majd végig, bár a végcél minden esetben ugyanaz. Szerintem mindegyikkel érdemes egyszer nekivágni a megmérettetésnek, mert jelentős különbség van a karakterek lehetőségeiben, és mindegyik más-más élmény nyújt. Dióhéjban pár szót szólnék csupán róluk.

A HARCOS

A nyers fizikai erő birtokosai ebben a játékban nem buta, agyatlan izomgépek. Adódik ez talán a történetből is, mely során a XX. századból érkezett Jack szép lassan alkalmazkodik új környezetéhez, felismeri mozdulatainak és izmainak hatalmát, megtanul lopózni, rejtőzni, rohanni, kardot forgatni, félelmet keltőn kiáltani, megszállott berzerkerséggel támadni, ha kell. A harcos karakter a szintek elérésekor különleges képességek birtokába jut, ami nekem személy szerint azért volt nagyon megkapó, mert nem kedvelem, ha a hasonló típusú játékokban ez a karakterosztály képes használni a mágiát, s tűzlabdákat ereget, vagy éppen gyógyít, még ha kevésbé

hatékonyan teszi is, mint mágus társai.

E kaszt esetében kivételesen felsorolnám az öt különleges képességet, hogy lássátok, milyen jól kitalálták ezt nekünk.

Berzerker roham. Faltörő kos-szerű roham – nem törődve semmivel, egyenesen, mindent elsöprő erővel rohanhatsz előre, ám könnyen bajod is eshet, ha leszegett fejeddel nem a célpontba „csapódsz bele".

Farkastekintet. Ennek segítségével észlelheted a láthatatlanságba burkolózó varázslókat, s az árnyban megbúvó lényeket is könnyebben észreveszed.

Szigony. Mintha átható tekinteted s harci szellemed materializálódna ebben az egyetlen, gyilkos erejű lándzsában, melyet időről időre képes leszel célpontjaidra hajítani.

Nesztelen lépés. A szinte hangtalan osonás előnyeit senkinek sem kell hangsúlyoznom. Kiváló képesség a harcosok számára, s szerencsére használatának a különféle páncélok nem szabnak gátat.

Csatakiáltás. Rettegést kelthetsz e képesség használatával ellenfeleid szívébe. A legnagyobb előnye, hogy hatására a harcosok számára leginkább veszélyt jelentő mágusok koncentrációja megtörhet.

A VARÁZSLÓ

Kétségtelenül a varázsló a szerepjátékok legnehezebben játszható karakterosztálya. A fizikálisan legtöbbször végtelenül gyenge létét a mágia használatának képessége teszi hatalmassá. Varázslót irányítani mindig kihívás, mindig művészet, olyan, melynek természetét

jómagam sosem tudtam lelkem mélyéből átélni, csupán tiszteltem, ki erre ily módon képes.

A Nox mágusai több mint ötven varázslatot tanulhatnak meg. Ezeket felsorolni értelmetlen lenne, hisz az egyetlen klikkeléssel elérhető varázskönyvben minden információt megtalálsz róluk, s vásárlás előtt lehetőséged lesz arra is, hogy belelapozz, az adott bűvige mire is való.

Ezért csupán kedvcsinálóként sorolnék fel néhányat a kínálatból érzékeltetve, mire is válhatsz képessé, ha ezen a nehéz úton indulsz el.

E birodalom varázslói is megtanulhatják a legtöbb „hagyományos" igét; halált hozó sugarakat lőhetnek ellenségeikre, birtokolhatják a mindent elpusztító tűz hatalmát, lánggyűrűt vonhatnak maguk köré, félelmet kelthetnek áldozataikban, megrengethetik a földet, láthatatlanná, sőt, rövid időre sérthetetlenné válhatnak, fényt vonhatnak a sötétbe, képesek a telekinézisre, sokkoló csapást mérhetnek célpontjukra, teleportálhatnak, ha kedvük tartja, s mágikus pajzsokkal óvhatják fizikumukat. Különleges lehetőségük, hogy képesek csapdák tervezésére, s elrejtésére. Ez a lehetőség egészen új távlatokat nyit, s ha ügyesen használod, kiismered, értékes segítséget jelenthet. A mágus csapdák felfedezésére és megsemmisítésére lehetőséget adó bűvigéje e képesség megléte miatt nyer értelmet a Noxban.

Ebben a programban varázsló karakterrel nem volt nehezebb játszani, mint a többivel, sokkal kiegyensúlyozottabban oldották meg fejlődését, mint más játékokban, ezért még az alacsony szinteken is pozitív előjelű élményt nyújtott.

A BŰBÁJOS

Ebben a birodalomban ez a lelkemhez legközelebb álló karakterosztály, mely lehetőségei miatt kissé hajlik a druidizmus felé, s különleges, átmeneti kasztot képez a harcosok és a mágusok közt. Körülbelül feleannyi bűvigét használhat, mint a varázslók, s ezek nagyrészt a természet erőiből táplálkoznak. Így a bűbájos képes magas szintű gyógyításra, mérgezésre és méregtelenítésre, fénykeltésre, mágikus pajzsok kreálására, lények elbűvölésére, s vámpírizmus kiváltására is. Igazi hatalma azonban nem ebben rejlik, hanem abban, hogy az általa már ismert lényeket megidézheti, így végtelenül hű, megbízható követőket nyer.

Különleges képessége, hogy bombákat képes tervezni és

idézni. Ezek két lábon szaladozó, kissé mókás teremtményként öltenek alakot, s amint ellenség tűnik fel, kamikaze módra nekirohannak, s aktiválják a beléjük rejtett varázslatot. Természetesen e lények irányítása szintén a bűbájos tudatának feladata, ezért a bombák és az idézett kreatúrák száma is véges.

E karakterosztály melletti végső érvem, hogy az ő történetük végén láthatjátok a legszebb záró animációt. :)

Nem látom értelmét, hogy részletesen elmeséljem a kasztok történeteit, mert igaz, mindegyiké eltérő, de a lineáris küldetéssorozatokban semmi esélyed elveszni, vagy mellékszálakba bonyolódni. Fejezetről fejezetre kell majd haladnod a kalandozásaid során, feladatod egyértelmű lesz, s nem kell tartanod attól, hogy végzetes hibát ejthetsz, mint ahogy azt például a Baldur's Gate-ben tehetted. Utadat olykor hozzád csapódó NPC-k teszik érdekessé, ám az ő irányításukra sosem lesz lehetőséged.

A történet, el kell ismernem, hangulatos (ami mondjuk természetes, hiszen Westwood fejlesztéssel van dolgunk), és megértéséhez nem árt némi angol tudás, de a Nox e nélkül is játszható, élvezhető. Akik esetleg elakadnának, azok írjanak nekem, vagy látogassanak el honlapunkra (www.pcguru.hu).

MÁGIA

A karakterosztályok leírása során szóltam már a program bűvigéiről, most ejtenék pár szót használatukról. A Noxban a varázslatokat rejtő könyveket labirintusokban, küldetésekben vagy boltokban szerezheted meg. Miután megtanultad őket, pusztán a mannád mennyiségétől függ, tudod-e használni őket.

A képernyő alján húzódó ikonsorhoz készítsd mindig oda az aktuális pályaszakaszon leghasznosabbnak tűnő varázslatokat, s javaslom, hogy aktiválásukhoz használd a „hot key" gombokat.

A manna visszaszerzéséhez a kéken pulzáló, rúnákkal ékesített kövek energiáinak felhasználására, vagy varázsitalok hörpölésére lesz szükség. Az utóbbival érdemes takarékoskodni, hiszen a természetben fellelhető források birodalombeli elosztása szerencsére ideális, így ritkán kell az üvegbe rejtett kincshez folyamodni.

A Noxban is lehetőség van ugyanazon varázslat továbbfejlesztésére, bár ez csak ritkán érhet el hármasnál magasabb szintet.

Amit még fontos és érdemes talán megjegyeznem, remélhetőleg megóvva téged néhány kellemetlenségtől, hogy a varázslatok ikonja feletti apró nyíl segítségével meghatározhatod, hogy a bűvigét magadra, vagy a kijelölt célpontra akarod használni. Ez fontos, hiszen ha a célpont más, s megsérülsz, gond lehet például a gyógyítással. Továbbá érdekes lehet valamelyik idézett lényre vámpírizmust varázsolni és így tovább. Ügyelj erre!

A KEZELÉSRŐL DIÓHÉJBAN

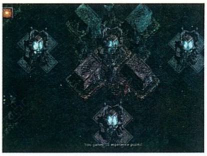
A kezelési rendszer a program egyik legnagyszerűbben kitalált része. Az alapbeállítás szerint az irányításhoz szükséges gombok minimális felületet vesznek el a játéktérből, s minden megoldható a gyors elérést biztosító gombok segítségével.

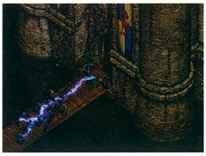
Ha a nálad lévő holmik közt szeretnél nézelődni, akkor az ablak egyetlen billentyű lenyomására (I) megnyílik. Itt tekintheted át az összeszedett tárgyakat, a nagyító segítségével alaposan átvizsgálhatod, beazonosíthatod azokat, s át is öltözhetsz, ha úgy tetszik. A használt, rozzant állapotú páncélok és fegyverek jelzése egyértelmű, így könnyen észreveszed majd, ha javításra van szükség. (Erre figyelj, mert ha már bolt környékén vagy, egyszerűbb mindent helyrehozni, mert nem mindig lesz lehetőség erre, és igencsak kellemetlen, ha a labirintus mélyén veszíted el páncélodat vagy éppen fegyveredet.)

A karaktered tulajdonságait olykor kíváncsiságból átnézheted, de nem sok értelme van, hiszen szintlépéskor nincs lehetőséged ennek bármilyen irányú változtatására. Sajnos.

Ebben az ablakban nyithatod meg az aktuális fejezetben rád váró feladatok felsorolását is, valamint itt kapcsolhatod ki és be az automap funkciót.

A varázslatok használatáról már írtam, így csak annyit jegyeznék még meg, hogy érdemes több bűvige-kollekciót





összeállítani saját ízlésed szerint, s ezek közt váltogatni a nyilak segítségével.

Ennyi. Akik nem szeretik a gombokat nyomkodni, és eléggé profik, játszhatnak csak az egérrel is, de akkor eszeveszett klikkelésre kell felkészülniük. Ínhüvelygyulladás garantálva. ;-)

SZÖRNYEK

Pár szót ejtenék a Nox birodalmának szörnyeiről is. Igaz, Hecubah seregeit nagyrészt zombik, alacsonyabb-magasabb szintű csontváz harcosok jelentik, számos természeti ellenfél is rád ronthat. A szörnyek megismerésének legegyszerűbb módja a talált és vásárolt tekercsek tanulmányozása, ám erre legtöbbször később kerül sor, sajnos az első összetűzések előtt ez ritkán adatik meg. Ezért érdemes beszélgetni a falvak polgáraival és más emberekkel, akik hasznos információkat adhatnak a rád leselkedő veszélyekkel kapcsolatban.

A mágiát vagy lőfegyvereket használó ellenfelek külön figyelmet érdemelnek. Légy óvatos!

Nem kívánom felsorolni e birodalom teremtményeit, de néhányat megemlítenék. Elsőként például az urchinokat, akik pillanatok alatt a szívem csücskébe lopták magukat, akárcsak egykor a Diablo goblinjai. Egyszerűen sajnáltam megölni őket, de ezek a kis szemtelen fickók kuncorogva bár, de veszélyes kőzáport zúdítottak rám. Nem hagyhattam...

A fantasy birodalmak jól ismert teremtményei a trollok, akik ez esetben nem regenerálódásukról híresek, hanem arról, hogy elhalálozásukkor mérgező felhővel vesznek búcsút e dimenziótól.

Kissé meglepett a húsevő növények felbukkanása, s falánkságuk bizony nem ismert határokat. A bűbájosoknak ajánlom figyelmébe e teremtményeket, multiplayer játékokban is!

Kalandozásaid során találkozhatsz számos mérgező lénnyel is. Kisebb-nagyobb pókok és skorpiók próbálnak majd halálos marásukkal a túlvilágra juttatni, ezért az általuk őrzött területeken gondoskodj a méregtelenítésről varázsitalok begyűjtésével, vagy a megfelelő bűvige memorizálásával.

Igen veszélyesek lehetnek a tűz teremtményei is, akik halálukkor lángolva, mindent felperzselve robbannak szét esetlegesen végső csapást mérve gyilkosukra...

Ezen a téren is le a kalappal a Westwood előtt, részemről elégedett vagyok a lények AI-jával. Viselkedésük fajonként eltérő, és az azonos típusok következetesen hasonlóan reagálnak bizonyos helyzetekben. Némelyikük csapatban támad, míg mások

ROLE PLAYING FELBOLYDULÁS

A Nox megjelenésével ismét megmozdult valami a „hack'n slash" RPG-k világában. A Westwood kapva ezen az alkalmon meghirdette a Nox Funsite pályázatát, amelyben minden lelkes játékost arra buzdítanak, hogy készítsék el saját Noxszal foglalkozó honlapjukat. A beérkezett weboldalakat természetesen díjazzák is, nem is akárhogyan. A legjobb Funsite készítőjének 4000 dollár üti a markát.

Ha ellátogattok a Nox hivatalos honlapjára (www.westwood.com/games/nox), a pályázaton kívül sok meglepetéssel és a játékhoz letölthető kiegészítőkkel találkozhattok a Westwood legújabb őrületével kapcsolatban.

Az online bajnokságsorozat is hamarosan indul! Figyeljetek!

magányos harcosok, s ha életük veszélybe kerül, csaknem kivétel nélkül megkísérlik a menekülést, vagy legalább a végső bosszút. Tetszik.

Itt jön a képbe, hogy a játékban miért nem generálták véletlenszerűen sem a labirintusokat, sem az előbukkanó lényeket. Minden az alaposan átgondolt és felépített rendszer része, melynek célja a minél tökéletesebb játékélmény biztosítása. Az egyjátékos módban ez meglehetősen jól is sikerült, nézzük azonban meg a többjátékos opciót…

MULTIPLAYER

Sajnos, elérkeztünk a Nox szégyenfoltjához, ugyanis a multiplayer mód a várakozásommal ellentétben messze alulmúlja az egyéni játékosok számára kínált élmény értékét. Hallgassátok meg tapasztalataimat, melyeket a kissé talán a kellőnél hosszabbra sikeredett, a multiplayer mód tesztelésének jegyében eltöltött hétvége kalandos óráiban szereztem.

Igaz, négyen voltunk csupán, de együttes hittel, s bizalommal telve ültünk le mindannyian gépeink elé, várva a közös megmérettetést. Az első csalódással akkor kellett szembenéznünk, mikor a többjátékos módon belül felkínált lehetőségek közt nem találtuk azt, hogy vállvetve gombolyíthassuk fel a már ismert történet szálait. A felkínált öt opció egyike sem adott módot baráti kalandozásra.

Így aztán buzgón nekiláttunk a kínálat felfedezésének. Nox birodalmának már ismerős helyszínei (Grok Torr, Ix temploma, Dün Mir erődje, Galava kastélya stb.) közül választva a chat arénába jutottunk. A gyülekezés és a játékon belül buborékok közé szorított beszélgetés után összesen öt játékmódot próbálhattunk ki. Mindegyiknek közös jellemzője volt, hogy karaktereinknek csupán alapszíneit és nevét, s természetesen karakterosztályát választhattuk meg. Mindenki tízes szintűként kezdett, s a játékok során tapasztalati pontokat nem kapott, mint ahogy nem őrizhettük meg összegyűjtött tárgyainkat sem.

King of the Realm. A birodalom királyának lenni, ez itt a cél. Ennek eszköze megkeresni, és lehetőleg megtartani a pályán lévő koronát. Hogy az egymás hajkurászása ne tartson az idők végezetéig, a kezdeti beállítások során érdemes megadni az idő és/vagy a megleckéztetések számának limitjét. Maga a kivitelezés szintjén a koronát viselő karakter eszeveszett menekülését és bujdoklását, esetlegesen agresszív támadását jelentette, miközben mindenki, aki élt és mozgott, őt igyekezett eltenni láb alól, majd ha sikerrel járt, futhatott maga is…

Capture the Flag. Ez a mód valamivel szórakoztatóbb lehetőséget kínált, hiszen csapatokat alakíthattunk. Ketten-ketten együttműködve kísérelhettük meg az ellenséges csapat zászlójának megszerzését és elrablását. Nagy taktikázásra

négyen nem volt lehetőség, rohantunk, lőttünk, ütöttünk, inaltunk és így tovább. Ez talán nyolcan vagy többen szórakoztató, ha alaposan átgondolt szabályokkal és korlátozásokkal próbáljátok ki. Itt is érdemes számbeli és/vagy időlimitet megszabni.

Arena. Igazi pankráció, csak a játéktér valamivel tágasabb. A használható eszközök a pálya szerkezetétől függően bukkannak fel időről időre, s az elhunyt játékosok felszerelése is anyagát vesztve enyészik el, hogy aztán feltűnjön újra. Igazi őrület, eszeveszett rohangálás az egész, hiszen a cél mindenki másnak az elpusztítása lenne. Még mókásnak sem lehetett nevezni, hiszen akit megöltek, szinte még fel sem állt, jó eséllyel máris lepihent újra…

Elimination. Összhatásában akárcsak az aréna. Annyi különbséggel, hogy például a megadott limit számú elhalálozást követően már csak nézői lehetünk az eseményeknek. Így mondjuk nagyobb tömeg esetén végül a legjobbak (vagy legszerencsésebbek?) összemérhetik tudásukat, míg végül egyetlen győztes marad csupán…

Flag Ball. Fantasy programban focit még nem játszottam, bár hallottam már hírét a táblán játszható vérfocinak (Bloodbowl), melyről a résztvevők többször igen élménydús beszámolókat tartottak. Úgy gondolom, minimális szerepjátékos átéléssel, és természetesen megfelelő csapattal az magasan veri a Flag

Ball hangulatát, mégis ez volt a legjobb multiplayer mód a Noxban. Ezt talán még érdemes többen kipróbálni. Igazán hangulatos akkor lehet, ha kijátszod karakteredet, s a termet betöltik a csapatok kiáltásai... :)

Utólagos megjegyzésként idefűzném, hogy igaz, a játék indítója minden esetben megszabhatta a használható fegyverek, páncélok és varázslatok kínálatát is, ám ennek nem láttam sok értelmét, hiszen a feltételek pályánként változtak. Ráadásul szerintem a bűbájosok lényidézési képessége túlságosan nagy előny, míg ha ettől megfosztjuk e karaktereket, pont a legszebb vonásuk vesztik el...

Összegzés. Ahhoz képest, hogy a Noxot a fejlesztés kezdeti fázisában kizárólag multiplayer játéknak tervezték, ezen a téren hatalmasat csalódtunk benne. Másnap reggel még szinte ki sem töröltük az álmot a szemünkből, nekiveselkedtünk újra, hátha nem vettünk valamit észre az éjjel, hátha megtaláljuk az alaposan elrejtett játékélmények netovábbját. Hiába. Hangulatos volt együtt lenni ismét, de csak mert valós barátok közt voltunk. Tizenkét-harminckét játékossal mindez minden bizonnyal maga az őskáosz.

A hétvége tapasztalatait összegezve a Nox multiplayer módja nem lett több, mint diabloid Quake utánzat Westwood módra. Kár érte.

TIPPEK

Karaktered típusától és a játékstílusodtól függően számos ötlet merülhet fel, ám a kissé merev Nox esetében kár lenne ezeket a finom szépségeket feltárni. Kell, hogy maradjon felfedezni való mindannyiunknak. Ezért csupán néhány ötletmorzsa...

- Jómagam sosem alkalmaztam, nem vitt rá a lélek, de jó, ha tudod, hogy igaz, elvileg az NPC-ket nem lehet megölni, de vannak módszerek, melyekkel mégis segédkezhetsz halálukban, s megszerezheted értékes ruháikat, fegyvereiket. Elég, ha csak belegondolsz abba, hogy számos esetben mozgatható tárgyak, kapcsolók, robbantások is szükségesek lehetnek a továbbjutáshoz. Ugyanezekkel a módszerekkel szabadulhatsz meg esetleg társaidtól is, akik legtöbb esetben birkamód követnek adott szakaszokon, még ha mutatnak is némi kreativitást.
- Sose sajnáld a pénzt a szörnyek adatait tartalmazó tekercsekre! Bűbájosoknak egyenesen kötelező mindent tudni Nox lényeiről, hisz képesek akaratuk uralma alá vonni őket. Nincs is jobb, mint amikor az ember pihenését két grizzly medve óvó tekintete őrzi... :)
- Ne légy rest felfedezni és kipróbálni minden varázslatot! A látszólag értelmetlen, vagy kevésbé hasznos bűvigéknek is helye van, csak meg kell találnod azt. Magam is a multiplayer teszt során, Mordan varázslatainak hatására fogtam fel, hogy például az ideiglenesen áthatolhatatlan akadályt jelentő mágikus fal mily sokat is érhet...
- Bármelyik karaktert is játszod, érezd át jellemének sajátosságait. Ebben a programban harcosnak lenni gyönyörűség, mert a különleges képességek megadják e kaszt sok más programban eltompított, puszta erőre hagyatkozó varázsát. Ízleld meg, mennyire más, ha csatakiáltásod megrengetheti a labirintus mélyének falait, miközben rettegés kúszik ellenfeleid szívébe...
- A multiplayer játékokban alaposan figyeljetek a részletekre, s használjátok ki a végtelenül részletes finom-beállítási lehetőségeket. Ha a csapatok valóban azonos céllal rendelkező közösségként harcolnak, talán még élvezetes is lehet.

ÖSSZEGZÉS

A Nox nem nehéz, teljesen lineáris, s a kiegyensúlyozottan nehezedő szinteken át beletanulsz majd a finom részletekbe. A három karakterosztály különbségei miatt érdemes mindegyik történetet végigvinni, ám mivel nincs véletlenszerűen generált labirintusrendszer, ha ismét nekivágsz ugyanannak a megmérettetésnek, pontosan tudni fogod, mi vár rád az adott labirintus következő fordulójánál, és sajnos, ugyanez vonatkozik a tárgyak helyzetére is.

Az akció talán túlságosan is előtérbe került a szerepjátékkal szemben, olyannyira, hogy a gyors mozgás és csata, míg meg nem szokod, szinte kaotikusnak tűnhet.

Szerintem a kezelőfelület kialakítása és használata is egyszerű, ugyanakkor nagyszerű lett. Elismerésre méltó, fantasztikusan jól kiosztott a „hot key" rendszer, melynek alapbeállításait nem változtathatod, ám a varázslatok aktiválását kedvedre konfigurálhatod.

A grafika szépsége bizonyosan nem jön át a képeken, mert akkor befogadható igazán, mikor Nox világa életre kelhet. Igaz, a „TrueSight line-of-sight system" nem forradalmi újítás, hiszen láthattunk már hasonlót régebben, de kétségtelenül hatásos, alaposan kiveszi a részét a hangulat megteremtéséből. Az 1024x768-as felbontást nem ajánlom senkinek, mert az apró karakter irányítása valahogy elveszi az ottlét érzetét.

Legnagyobb csalódást számomra a multiplayer mód jelentette, melynek hiányosságait már kifejtettem cikkem adott bekezdésében, ezért nem taglalnám újra.

Végül, szívesen láttam volna az indítható karakterek közt legalább egy hölgyet is...

Mi, kik már három éve várjuk a Diablo folytatását, s mindannyian hiszünk az új csoda születésében, a hosszú napok kínjait kipihenni térhetünk be ebbe a birodalomba. A varázs garantáltan működni fog, ám néhány napi bűvölet után kiderül, hiába riadunk fel még földi létünk álmaiból is a Hecubah seregei ellen vívott harcok izzadságcseppjeiben, valami hiányzik. Ezért remélünk, és várunk tovább megköszönve a Westwoodnak a tétován tovareppenő perceket, melyekben megpihenhettünk.

Lily

Bird, Brazil és Jacko! Köszi nektek. :)

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.ultrastrategy.com/nox/index.html
nox.cncts.com
members.xoom.com/noxweb

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	34/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P200(MMX), 32MB RAM, 300 MB HDD, D3D

83

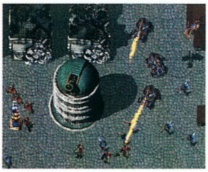
TAK: IRON PLAGUE

StartBox

Fejlesztő: Cavedog
Kiadó: GT Games
Web: www.cavedog.com/totala/index.html

Véget ért a nagy háború, mely Darien földjét remegtette sok éven át. A győztes Aramon és Veruna seregek visszatértek otthonaikba, regék és mondák tucatjai születtek a véres csatákról és a dicső hőstettekről. A gonosz szolgái visszahúzódtak területükre, behódoltságuk jeleként magukon a legyőzöttek bélyegével. Darien földjén már hosszú évek óta nyugalom honol, melyet csak az a furcsa esemény zavar meg, hogy a szigetvilág egyik elhagyatott helyén az arra tévedt utazó különleges roncsot talál. A madarat formázó csontváz csak külsejében emlékeztet a szárnyasra, huzalok, pántok és csuklók alkotják fából és fémből készült testét. A mágiához értő papok egyértelműen kijelentik, ez a gépezet sohasem repülhetett. Ez az állítás egészen addig tartja is magát, amíg egy hasonló szerkezet meg nem jelenik Veruna egén...

A Cavedogos fiúk egyéb elfoglaltságaik mellett gondoltak a TAK kedvelőire, így már egy ideje lehetett tudni, hogy az első (vagy utolsó?) kiegészítő csomag hamarosan megjelenik a játékhoz. A fő változást a Creon faj jelenti, a technikai fejlesztésben jeleskedő törzsnek sikerült az, ami Darien többi népének nem, a mannafolyam élő mágikus energiáit felhasználták élettelen gépezetek gyártásához. Technikájuk egyre kifinomultabb lett az idők során, a földi gépezetek után a vízi járművek is megérkeztek, majd nem sokkal ezután a mesterséges szerkezetek a levegőt is meghódították. A történelem kerekének mozgása innentől fogva gyorsulni látszik, hiszen a találkozás elkerülhetetlenül bekövetkezik Darien új keletű népe és az őshonos mágiahasználók között. A Creon egységek érdekes egyveleget alkotnak, hiszen az erejük nagyon kiegyensúlyozott a föld-víz-levegő hármasban, igazából bármilyen környezetben megállják a helyüket. Az utóbbi időszak azonban változásokat hozott Darien többi népének életében is. A TAK óta eltelt időben a Cavedog megjelentetett jó pár egységet is, melyeket a TAK IP 3.0-ás motorja alapból tartalmaz.



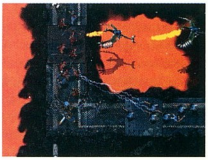
Akik kipróbálták ezeket a teremtményeket, azoknak az alábbi nevek ismerősek lesznek, ők ugorhatnak egy-két sort a történetben.

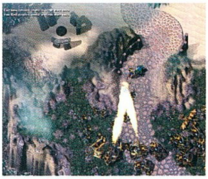
Itt van mindjárt Aramon két új erőssége, a Flying Builder és a Rolling Thunder. Az előbbi nevéből adódóan segítséget nyújt az Aramon egységeknek, hogy építhessenek a levegőből is, míg az utóbbi hatalmas, szálfa nagyságú nyilakat küldözget ellenfele felé úgy, hogy még mozogni is tud közben. A Taros népesség is szaporodott a Kamikaze Rattal, a kicsike szép pusztítást tud véghezvinni a hátára rögzített robbanóanyag segítségével. A Rictus, ez a hatalmas szárnyatlan sárkányhoz hasonlító démoni lény hasonlóan demoralizációs célokat szolgál, hideg tüze még a legádázabb ellenfeleket is megállásra készteti. Veruna dicső seregei a Lighthouse előnyeit élvezhetik az új csatákban, akit a sugár eltalál, az bizony jó darabig ott fog ácsorogni annak paralizáló hatásától szenvedve. Jó szokásukhoz híven a Zhon egységek mindig is erősek és félelmetesek voltak, a Spirit Wolf sem kivétel ez alól, különlegessége a rejtőzködési képesség, amit még nem láttunk eddig más lények esetében.

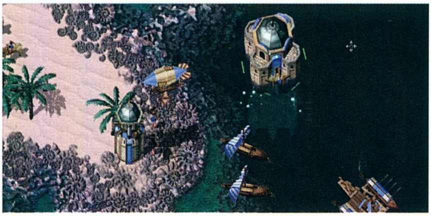
Akadnak azonban még ezeknél is fiatalabb kreatúrák, az Aramonok a Grenadierrel, a Verunák a Mer Warriorral, a Tarosiak a Dark Handdel, a Zhon seregeket pedig a Swamp Beasttel gazdagították az Iron Plague megjelenése alkalmával. Itt az ideje azonban, hogy részletesebben foglalkozzunk a kiegészítő nagy durranásával, a Creonokkal.

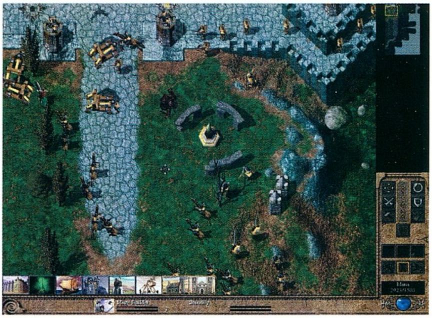
A CREONOK

A katona lehajolt a parti fövényen, hogy közelebbről is









Ez a hajó sem menekülhet a Prismatic Mirror sugarától

szemügyre vegye a ronda fekete foltot. Keze zsíros, majdnem ragacsos anyagot érintett, undorodva törölgette ujjait a közeli pálma levelébe. Folyamatosan erősödő hang hallatszott az erdő irányából, ami arra késztette, hogy menedéket keressen a pálma törzse mögött. A fák közül furcsa, kerekeken gördülő gépezet közeledett. Ilyen állatot hősünk még nem látott. Nyílvesszői hangos koppanással estek le a finom homokba, látható kárt nem okoztak a teremtményben. Egy eddig láthatatlan kis ajtó megnyílt a szerkezet elején, tüzes folyam emésztette el a fát a menedéket kereső áldozattal egyetemben.

Az alapszintű Creon egységek gyártása a Smithyben történik. Felderítésünket a Barnsormer fogja végezni, ilyennek a roncsa késztette gondolkozásra a verunai papokat. Az Automation név mezei robotot takar, míg a Fire Wagon működésével már megismerkedtünk az előbbi kis példaértékű történet kapcsán. A Tortoise érdekes szerkezet, nagy tömegben félelmetesen lehengerel bármilyen ellenfelet, gyártása olcsó, és viszonylag gyorsan mozog a terepen. A második szintre a Mechanic segítségével léphetünk át, amely fel tudja építeni az Academyt, a Creon tudósok és mérnökök legkifinomultabb alkotásainak műhelyét. Itt képezhetjük ki a Shock Troopereket, halálos energiasugaraik a levegőben közlekedőkre is veszélyesek lehetnek. A Beast Riderek nagyon lassúk és nehézkesek, de cserébe nagy tűzerőt képviselnek, a hátukra rögzített ágyú komoly pusztításra képes. A Neo Dragon a levegő meghódításának jelentős állomása. A sárkány mintájára készült szerkezetet a legkiválóbbak irányítják, de ez szükséges is, hiszen Freezen Storm fegyvere egész csapatokat képes lebénítani. Az Academy szülötte a Chief Enginer is, ki a Mana Refinery nagytestvérét, a Mana Amplifiert tudja szolgálatunkba állítani. Ő képes csak előállítani az Aerial Juggernautot, ezt a hatalmas légi szállítójárművet. Visszatérve a Mechanicra (mely önmagában is nagyon hatásosan használható) lássuk, a Creon mérnökök milyen védelmi berendezéseket készítenek. A szokásos falon és kapun kívül építhetünk itt Gatling Crossbow-t, valamint Bomb Sprinklert. Az előbbi egyesével repíti nagy lándzsáit az ellenfél felé, míg a bombagyár forgó karjaival szinte ontja magából az égi áldást. A legbosszantóbb azonban az ellenség számára minden bizonnyal a Prismatic Mirror lesz, mely a nap sugarait koncentrálva küld halálos energianyalábot minden ellenfél felé, méghozzá hatalmas távolságba. Felderítő gépekkel együtt alkalmazva komoly gondokat okozhatunk vele ellenfeleinknek. Darien óceánjainak meghódítására a tudósok több gépezetet is alkottak, ezek mindegyike a Navy Yardban készül. A tenger felszínén a Stern Wheeler és az Iron Clad közlekedik, míg a víz alatt a Submersible hathatós segítségére számíthatunk.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.takingdoms.net
www.planetannihilation.com
www.takingdoms.com
www.tauniverse.com
totally.gagames.com

MULTIPLAYER

Ha multiplayer játékra szánjuk el magunkat, akkor vezérként megjelenik Sage is, aki a Creon nép vezetője, csak az ő mérnöki tudása teremtheti meg a Ghost Garacaiust, melyhez foghatót még Darien földje nem látott.

A multiplayer játék nemcsak ennyiben különbözik az eddigiektől, hanem a Boneyards elvileg már december óta üzemelő Darien Crusades nevű szolgáltatása is bővíti a választékot. Ez a lehetőség 170 multiplayer pályát és a Dynamic Battlefield elnevezésű rendszert hozta magával. Automatikus pontozás, helyezési listák, személyre szabható feltételek, videó és egyéb multimédia elemek fűszerezik az amúgy is érdekesnek tűnő újítást. Ha minden igaz, a patch megtalálható a CD-nken, elvileg a sima TAK is megfelel neki kiindulási alapként.

A KÜLDETÉSEK

A játékban 25 single player mission áll a rendelkezésünkre a TAK-ban már megszokott rendszerben. Főleg Creon küldetésekről lesz szó, de néha azért egy-két másik nép is beugrik majd. Általában minden feladatra igaz, hogy embert próbáló körülményeknek kell megfelelnünk, az Iron Plague kifejezetten nem ajánlott kezdő versenyzőknek.

A történet is folytatódik, hiszen ne felejtsük el, hogy a TAK vége felé a vesztüket érző Taros seregek egy része felpakolta magát a Sea Shadow-ra, s némi artifacttal fűszerezve elhajóztak a Veruna-Aramon páros nagy sajnálatára. A történet kacskaringós fordulatokban bővelkedik, találkozni fogunk még az elveszettnek hitt hajóval roncs formájában, de csak a legvégén derül ki, hogy mi is volt a hajón. Vagy mégsem?

VÉGEZETÜL

A Cavedogos fiúk kicsit megbánhatták ezt a hirtelen felindulásból elkövetett fantasy adaptációt, legalábbis nekem ez volt az első reakcióm, mikor hallottam az Iron Plague gépesített népéről. Szerencsére a szerkezetek nem nagyon lógnak ki a játékból, jól játszhatók a manna világában. Az engine 3. verziója már tisztességes sebességet produkál, de a szokásos összeakadásokon és bizonytalan útkeresésen nem sikerült most sem érdemben változtatni. Ennek ellenére a TAK kedvelőinek az Iron Plague csemege lesz, csak 2 heti hidegélelmet készítsetek be magatok mellé, ha elkezditek a küldetéseket.

Bear™

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	30/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	5/5

80

P200, 64MB RAM, 120 MB HDD, D3D, 3DFX

PLANESCAPE: TORMENT

StartBox

Fejlesztő: Black Isle
Kiadó: Interplay
Web: www.planescape-torment.com

VÉGIG-JÁTSZÁS

Mindenek előtt kezdeném annak a kérdésnek megválaszolásával, melynél legtöbben elakadtatok. Bizonyos események után előfordul, hogy Sigil úrnője, a Fájdalom Hölgye megjelenik, s elteleportál valamiféle labirintusba, ahonnét aztán nem tudtok kijutni. Ha elolvassátok az ott található naplót, kaphattok ugyan némi segítséget, de az bizony édeskevés. Keressétek meg a délkeleti teleportot, s lépjetek át rajta kétszer (!), ekkor kerültök a kivezető kapu mellé. Nos, ennyi az egész; azt hiszem, folytathatom a további feladatok bemutatását.

Legutóbb ott hagytam abba, hogy Ragpicker's Square-en némi használhatatlannak tűnő kacat segítségével megtalálhatjátok a Pharod rejtekhelyére vezető utat.

TRASH WARRENS

Különösebb feladatod nincs, legfeljebb verekedned kell, illetve meggyőznöd Bish-t, hogy eresszen át az általa őrzött csapóajtón (1200XP). Ne nagyon erőszakoskodj vele, mert cimborái nem csekély erőt képviselnek, könnyen pórul járhatsz.

BURIED WILLAGE

Marta

Marta különös, némileg háborodott nőszemély, aki holttestek kifosztásával keresi kenyerét. Ha meg tudod győzni róla, hogy a részedet jöttél behajtani,

hozzájuthatsz ahhoz a különös fogsorhoz, mely varázserővel rendelkezik, s gazdája erősödésével új tulajdonságokra tehet szert. Én még a játék végén is ezt használtam Morte-tal.

Beszélgetésetek közben átsuhan az agyadon az emlék, mikor valaki a testedbe rejtett egy tárgyat. Ha eléggé elszánt vagy, megkérheted a nőt, hogy kutasson a gyomrodban (500 XP), így hozzájuthatsz az ott kallódó +1-es varázsgyűrűhöz, illetve a belsőségeidhez, melyeknek később hasznát veheted Ignus tanításaikor.

Ku'u Yin

Valamelyik épület előtt találkozhatsz ezzel a személlyel, akitől ellopták a nevét és a számát. Az ő környékén ezeknek nagy jelentőséget tulajdonítanak, akár életet vagy halált is jelenthet birtoklásuk, ezért megkér, szerezd vissza neki. Győzd meg Radine-t, hogy adja neked őket (250 XP), majd nyújtsd át jogos tulajdonosuknak (2500 XP).

Uhir

Legutóbbi útján, mikor a ghoulok városa felé járt, Uhir elvesztette szerencsehozó kését. Visszaszerezheted, ha átnyújtasz hat patkányfarkat a Holt Nemzetek kijárata környékén tébláboló élőholtak egyikének (knifed ghoul) (600+5000 XP).

Pharod

Sokat vártál, hogy végre találkozhass Pharoddal, ki talán tisztában lehet származásoddal, de ne számíts rá, hogy azonnal keblére ölel, s mindent rendbe hoz. Igazából, mint legtöbben, ő is megpróbál hasznot húzni belőled: addig nem mond semmi használhatót, míg meg nem szerzed neki a különleges gömböt a Drowned Nations labirintusaiból (15000 XP). Ha ezt megteszed, elárulja, hol találtak rá legutóbb a testedre, s vezetőül melléd adja fogadott lányát, Annah-t, ki nagyszerű harcos-tolvaj képességekkel rendelkezik, s mellesleg képes ezek fortélyait neked is megtanítani, így bármikor váltogathatsz a két kaszt között.

Érdemes kissé megszorongatni a fickót, hogy visszaszerezd ellopott holmijaidat (1000 XP).

Ah, még egy apróság: mikor a későbbiekben az árnyak megölik Pharodot, visszatérhetsz hozzá a gömbért, melyre később szükséged lehet, illetve a botjáért, mely kulcs a kincses kamrához.

WEEPING STONE CRYPT

Ide azután juthatsz be, ha beszéltél Pharoddal, Barr, a kapuőr csak ekkor enged át. Ám

Hőseink néha hajba kapnak, de hogy mind egyszerre duzzogjanak...

visszatérni három módon tudsz: vagy a keresett gömbbel a kezedben, vagy némi csúszópénzért cserébe, illetve, ahogy én is tettem, egyszerűen meg kell rugdalni kissé a korrupt őröket. Ennek hátulütője, hogy folytonos zaklatásuk hamar unalmassá válik.

Egyébként légy óvatos, akad itt pár lény, melyek kizárólag mágikus fegyverrel sebezhetők.

Kripták

Négy kriptába juthatsz el, s természetesen mindegyikben veszélybe kerülsz, ám a kockázat megéri, mert hasznos tárgyakhoz juthatsz. Itt találhatod meg a levágott kezet, melyről kiderül, hogy valaha hozzád tartozott, ezért mágikus fegyverként használhatod, illetve miután a délkeleti városrészben megmutatod Fellnek, új, különleges tetoválásokat vásárolhatsz tőle.

Glyve

Valamely járatban a falba faragott fejek egyike hirtelen megszólít téged. Történetéből kiderül, hogy társaival együtt szörnyű átok sújtja őket, s menekvést csakis az jelenthet számára, ha friss víz érinti kőajkát. Drowned Nations legmélyén találhatod meg a kulacsot, mely alkalmas az átok megtörésére (5000 XP), mi több, hálából a fej varázserejűvé változtatja: ha Lower Wardsban megszerzed hozzá az aktiváló szót, végtelen mennyiségű víz nyerhető ki belőle.

Chad

Az élőholtak birodalmába vezető kapu előtt fekszik Chad, ki halálos sebet kapott, de lelke erősen kapaszkodik a testéhez. Ha Mary megtanított beszélni a holtakkal, megtudhatod tőle, hogy a közelben portyázó, vérszívó lények sebezték meg, s ha nem pusztítod el őket, ő is hozzájuk hasonlóvá válik. Tégy neki szívességet, s szabadítsd meg a szörnyű sorstól, cserébe elárulja a fent említett kulacs pontos helyét (3750 XP).

DEAD NATIONS

Ez a hely a holtak uralma alatt áll, kik beléptedkor rögtön felszólítanak, add meg magad, vagy harcolj halálodig, s aztán állj be soraikba. Érdemes az előbbi lehetőséget választani, mert a túlerővel szemben esélyed sincs a győzelemre, s így is szabadon sétálgathatsz köztük, mindössze nem hagyhatod el a helyet.

Kijutás

Hargrimmhez lépve kérj meghallgatást a Csendes Királytól, mert ő az egyetlen, ki kiereszthet börtönödből. Eleinte hallani sem akar róla, de később megemlíti, pár baráti szívességért talán össze tudná hozni a találkozót.

Keresd meg a kétségekkel küszködő csontvázat, ki véget akar vetni értelmetlen életének. Ennek Soego, a halál papok helyi misszionáriusa rendkívül megörül, s azonnal felkeresi, hogy a végső elmúlás előnyeiről trécseljen vele. Használd ki az alkalmat, s feszítsd fel a szobában álló koporsó fedelét, melyben a naplóját tartja (2000 XP). Ebből kiderül, hogy a ghoulok ellenségei megfertőzték, s vérpatkánnyá változtatták. Jelentsd Hargrimmnek a kém jelenlétét (3750 XP), vagy te magad vedd kezedbe az ügyet.

Következő feladatodul el kell pusztítanod a beomlott járatban tanyázó ellenséges hordát. Öld meg a patkányokat, majd térj vissza megbízódhoz (3750 XP), aki végre hajlandó beszélni a királlyal (7500 XP). Szabad az út az elsüllyedt nemzetek felé.

Mary

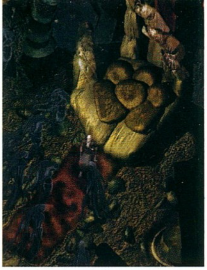
Az egyik lakót Marynek hívják, ő az egyetlen a lélektelen holtak közül, kivel szót válthatsz. Persze nem igazi szavak ezek, csupán nyögések, s jelek, de segítségükkel elsajátíthatod a frissen elhunyt lényekkel történő kommunikáció módját (3750 XP). Előfordulhat, hogy ehhez Hargrimm segítségét kell kérned, de megéri a fáradságot.

Zavarodott csontváz

Valamelyik csontváz nagy gonddal küzd: olyan titok megfejtését bízták rá, amivel nem képes megbirkózni. Segíts neki, rendkívül hálás lesz (6250 XP).

TENEMENT OF THUGS

Miután elvitted a gömböt Pharodnak, a lánya megmutatja a helyet, ahol a testedre lelt. Ám ehhez előbb át kell kelned a Hive délkeleti részén lévő banditák rejtekhelyén, mely eddig



megközelíthetetlen volt számodra, ám most Annah segítségével rábukkansz a bejáratra.

Odabent találkozol Sybillel, aki elárulja, hogy három módja van a kijutásnak: vagy megölsz mindenkit, ám ekkor kemény csatákra kell számítanod, vagy megszerzed a felsőbb szintekről a hátsó ajtó kulcsát, s arra surransz ki, illetve a tolvajoddal megpróbálhatsz keresztüllopakodni az ellenség között, s így elérni az ajtót. Bármelyiket válaszd is, odakint 1000 XP-vel leszel tapasztaltabb.

ALLEY OF LINGERING SIGHS

Mikor végül megtalálod a helyet, ahol legutóbb elpusztultál, a falból előbújik a városrész feje. Bármily különös, a házak valamiféle kollektív öntudattal rendelkeznek, s nagy bosszúságukra szolgál, hogy az Úrnő szolgái megakadályozzák őket a békés éldegélésben. Ugyan sikerült elpusztítaniuk az egyik dabust, de a másik még mindig sok kellemetlenséget okoz. Te fogsz segíteni, méghozzá úgy, hogy becsalod őt is a házikóba, ahonnét aztán nem lesz képes kitörni. Nem kell mást tenned, csak felvenned a halott mellől a kalapácsot (1000 XP), majd megkeresni a barátját, és figyelmeztetni rá, hogy odabent fekszik a társa. Az ajtó bezárul, a házak fellélegezhetnek (11500 XP).

Vagyis majdnem, mert előbb még a kalapács és feszítővas segítségével (ugye megtartottad

az eszközt?) meg kell szüntetned az átépítések okozta gondokat. Ha mindent visszaépítesz eredeti formájára, semmi sem akadályozza többé a városrészt, megnyitja az utat következő célod, az alsóváros felé (16250 XP).

LOWER WARD

Morte elrablása

Mikor belépsz ebbe a városrészbe, pár rosszarcú vérpatkány elrabolja Morte-ot. Igazán nem lenne szép magára hagyni nagyszájú barátodat; keresd meg Lothart, a fejgyűjtőt a délkeleti romos házban, hátha hajlandó szépszerével szabadon engedni. Természetesen hajlik az okos szóra, de kér valamit cserébe: a föld alatti labirintusból nyíló kriptában őrzött koponyát.

Megteheted, hogy rögtön átsétálsz a Drowned Nationsből nyíló kapun (egyedül kell menned), vagy megszerezheted előbb Harmytól, a koporsókészítőtől a tervrajzát – pontosabban ő küld el érte a raktárba, ahol tárolja (2000 XP).

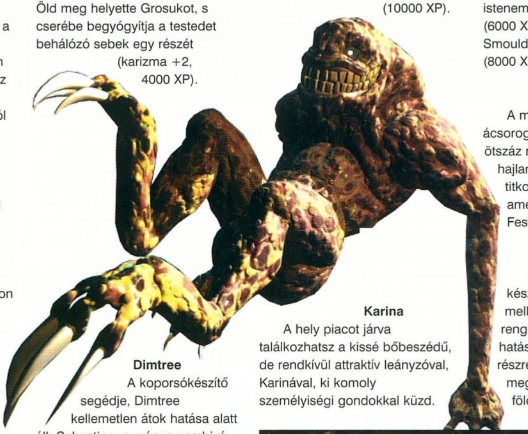
A sírban a közlekedés nagyon egyszerű. Először sétálj bele a padlón látható jel kellős közepébe, ahol villám csap beléd, s a holttested átkerül a fő terembe. Innét kell a folyosóra lépve a sírokhoz teleportálni, melyekből kulcsokat emelhetsz ki, majd a jelre lépve újra meg kell halnod. Ha mind a négy kulcs megvan, eljuthatsz a legbelső kamrába, ahol valaha a te sírod volt, legalábbis a falon olvasható feliratok erről tanúskodnak. Olvasd el, majd nyomd be a falba mindet, hogy kinyithasd az üres koporsót. Ettől Lothar biztos nem lesz sokkal boldogabb (30000 XP), de ha nálad van valamelyik különleges karakter koponyája (például a vérpatkány Soegoé), azért cserébe szabadon ereszti a barátodat (15000 XP), aki amúgy is kezdett az idegeire menni. :)

Xanthia

A főkapu környékén Xanthia, az unatkozó nemes asszony ácsorog. Előző este rávett három részeg melákot, hogy küzdjenek meg valamelyik abissaijal, ami nem is lenne túl komoly feladat a megtermett harcosoknak, mindössze egyetlen apróság hibázik: nem tudják, hogy ezek a lények kizárólag varázsfegyverrel sebezhetők. Figyelmeztesd vezérüket, Thorpot a bajra, aki rendkívül hálás lesz, s 600 rezes adományával ki is mutatja ezt (6000 XP). Ha gondolod, visszatérhetsz Xanthiához is, hogy közöld vele, nem jött be kegyetlen terve (2000 XP).

Sebastion

Ez a varázslófajzat bérgyilkosságokra és egyéb kedves munkákra specializálódott, de most nagy bajban van, mert elvállalta Grosuk, a zöld abissai megbízatását, aztán, mikor átgondolta a dolgot, rájött, hogy nem képes megbirkózni a feladattal, így szívesen venné, ha valaki megszabadítaná piócájától. Öld meg helyette Grosukot, s cserébe begyógyítja a testedet behálózó sebek egy részét (karizma +2, 4000 XP).



Dimtree

A koporsókészítő segédje, Dimtree kellemetlen átok hatása alatt áll: Sebastion, a mágus zombivá változtatta. Kérd meg, hogy oldja fel az átkot, de ő persze nem tehet ilyet, hisz akkor megszegné a megbízóval kötött szerződését, ám ha te konyítasz valamit a varázstudományhoz, elvégezheted helyette a rituálét, melyet, míg „véletlenül" félrenéz, megtanulhatsz a könyvéből (2x4000 XP).

Trist

A rabszolgapiacon Trist, az ártatlanul meghurcolt kereskedőfeleség álldogál. Elmondja, hogy Byron Pikit, az uzsorás próbálja bűnözőnek nyilváníttatni, de ha megtalálnád a dokumentumot, mely bizonyítja ártatlanságát, nagy szolgálatot tennél neki. A feladat egyszerű, a piac nyugati oldalán találhatod meg Pikitet, aki rövid eszmecsere után tovább irányít Lennyhez (2000 XP) – ő lopta el az asszonyság papírjait. Ha okosan fenyegeted (1000 XP), előbb-utóbb kiböki, hogy a raktárban tartja a kölcsönszerződést (2000 XP). (Ha már ott vagy, elkérheted a régebben betett pénzedet is, egészen pontosan 1123 rezet.) Add a dokumentumokat Derannak, a rabszolga-kereskedőnek (4000 XP), majd közöld Tristtel, hogy szabadon távozhat (4000 XP, 1000 arany).

A torony

Ha a piacon beszélsz Lazlóval, megtudhatod tőle, hogy lehet bejutni a keleti toronyba. Itt „él" Coaxmetal, az ősi fegyverek kovácsa, ki több téren is segítségedre lehet. Egyrészt jó tanácsokkal láthat el, másrészt képes olyan fegyver készítésére, mely még téged is elpusztíthat (10000 XP).

Karina

A hely piacot járva találkozhatsz a kissé bőbeszédű, de rendkívül attraktív leányzóval, Karinával, ki komoly személyiségi gondokkal küzd. Nyugtasd meg, hogy te jó embernek tartod (2000 XP), majd lépj a közelben ácsorgó őrhöz, Corvushoz, aki titkon egész idő alatt a lányt bámulta. A bolond eddig a napig félénkségből a plátói szerelem oltárán áldozott, ám segítségeddel a két magányos szív végre egymásra találhat (2000 XP). Szép dolog a boldogság, különösen, ha olyan hasznos szövetségesre teszel szert vele, mint Corvus, ki az alvilág ügyeit illetően jó megfigyelőképességről tesz tanúbizonyságot.

Csapat Arnie nyomában

Giltspur

Ez a mindenes a piactól délre próbál megszabadulni kacatjaitól: Nagy segítségére lenne, ha elszaladnál a nyomdába, hogy száz másolatot készíts szórólapjáról, mellyel magához csalogatja a vevőket (6000 XP). S ha már így belelendültél a futkározásba, elviheted az üzenetét Keldornak az istenemberek székhelyére (6000 XP), majd Barkisnak a Smouldering Corpse bárba (8000 XP).

Eli Havelock

A mutatványosok között ácsorog Eli, a tolvajmester, ki ötszáz rézpénzért cserébe hajlandó megtanítani neked titkos fogásait (12000 XP), amennyiben felkeresed Civic Festhall termeiben.

Pestle Kilnn

A gyógyszerész készítményeinek kellemetlen mellékhatásában szenved, a rengeteg elfogyasztott lötty hatására személyisége két részre vált, s most az újabbik megpróbálja átvenni teste fölött a hatalmat. Segíthetsz rajta, ha elhozod a különlegességek boltjából az Elixir of Horrific Separationt (6000 XP). Az ital csak kétszáz rézbe kerül, s cserébe pár gyógyhatású eszközt kapsz.

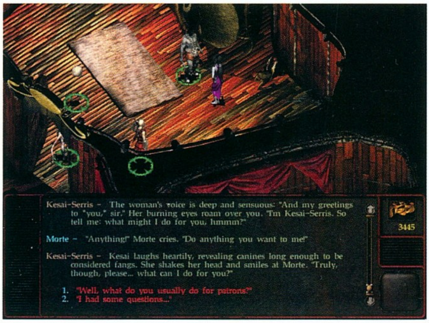
FOUNDRY

Keldor

Ha be kívánsz lépni az istenemberek társaságába, beszélned kell Keldorral, a vezetőjükkel, ki pár feladatot bíz

rád. Elsőként készítened kel valamiféle fegyvert: Nadilintől megvásárolhatod a szerszámokat, vasércet pedig Thildontól szerezhetsz, majd az egyik szabad kohóhoz lépve hozzáfoghatsz a kovácsoláshoz (8000 XP).

Ha készen vagy, titokzatos gyilkosság körülményeinek kiderítésével bíz meg. Alissa Tieldtől megtudhatod, hogy három gyanúsítottat kell kihallgatnod: Bedai-Lihnt, Thirdont, illetve Sarost. A lehetséges elkövetők listájáról hamar kihúzhatod Bedai-Lihnt, ám a másik két személy közt jó sok rohangálásra lesz szükséged, míg fényt derítesz a történtekre. Kiderül, hogy mindketten sárosak,



így rajtad áll, melyiküket vonod felelősségre (10000 XP).

Harmadjára az élet bajaitól megcsömörlött Sandozt kell lebeszélned öngyilkos szándékáról, talán ez lesz a legegyszerűbb feladatod (12000 XP). Amennyiben sikerrel jársz, bármikor beléphetsz a társaság soraiba, s élvezheted az ezzel járó kiváltságokat (8000 XP).

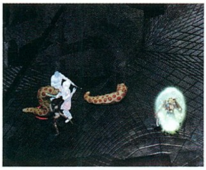
Sarossa

Ha magadra öltötted az istenemberek jelképes köpönyegét, igénybe veheted Sarossa különleges képességét, mellyel felébreszti elméd szunnyadó területeit (bölcsesség +1). Lehet, hogy kissé szomorú lesz, ha kivégeztetted Sarost, az öccsét, de megérti, hogy nem rosszindulat, hanem a meggyőződésed vezetett erre a döntésre.

Az álomgép

Nihl Xander családja négy generáció óta dolgozik különleges gépezetén, az álomgépen, melynek elkészítésével valamely korábbi inkarnációd bízta meg

őket. A mester már közel jár a célhoz, ám szüksége van pár apróságra. Az első vér- és szövetminta tőled, melyet a gyógyszertárban készíthetnek el, a második valamiféle madárkalitka Coaxmetaltól, a torony kovácsától, a harmadik pedig Harmys koporsópárnája, melyért a temetkezési vállalkozó a raktárba küld (2000 XP). Mikor mindez



megvan, megkapod a szoba kulcsát, hol életszerű, régi emlékekkel találkozhatsz (16000 XP).

CLERK'S WARD

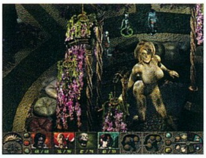
Nemelle, és Ignus megmentése

A nyugati bódéknál sétálgat Nemelle, a legcsodálatosabb asszony, ki e város kockaköveit tapossa. Elmondása szerint rég találkozott már kedvenc barátnőjével, s megkér, keresd fel őt, hogy átadhasd üdvözletét. A feladat nem túl nehéz, csak a keleti sátrakhoz kell átsétálnod, ahol megtalálhatod Aelwynt, majd visszatérve boldogan fogadhatod a köszönetnyilvánítást (8000 XP, +3HP).

Egyébként vele aktiváltathatod a Glyve-tól kapott varázsüvegcsét is, így kifogyhatatlan vízkészletre tehetsz szert, mely a kulcs Ignus, a Smoldering Corpse bár szerencsétlenül járt varázslójának megmentéséhez (5000 XP).

Malmaner

Malmaner dühöngve kiabál a szabóműhely előtt, mert valami apróssággal felmérgesítette a mestert, így az nem hajlandó kiadni az esti bálra készített jelmezét. Segíthetsz neki, csak az a fontos, várj türelmesen, míg rád kerül a sor, akkor ötven rézért megveheted a kosztümöt (8000 XP). Ha megemlíted a hálás vásárlónak, hogy rajta kívül a fél város hasonló ruhában fog pompázni, visszamehetsz kicseréltetni a holmit az



istenemberek szertartásos öltözékére (6000 XP).

Jolmi küldönce

Az utcán találkozhatsz azzal a pasassal, aki Jolmi üzenetét hozza Civic Festhallból. Az asszonyság újfajta szórakozási lehetőségeket keres, s mivel tudomására jutott halhatatlanságod, szívesen kipróbálná, milyen lehet kést meríteni valaki szívébe. Rajtad áll, hogy a röpke kellemetlenség megér-e neked ezer rezet.

A múzeum

Különleges, távoli dimenziók művei vannak ebben az épületben kiállítva. Egyiküket megvizsgálva visszanyerheted elfeledett emlékeid egy részét, a kővé vált mágusnak pedig egyéb módokon veheted hasznát. Egyrészt megrepedt testrészét letörve érdekes fegyverhez juthatsz (4000 XP), másrészt a különlegességek boltjából vásárolt Gorgon Salve-vel visszahozhatod az életbe, így halála előtt félbe szakadt átka teljes erejével terád sújt le. Igaz, ebbe belepusztulsz, de Morte eltátott szájjal próbálja megjegyezni a szavakat, melyek végzeted okozták (4000 XP).

BROTHEL OF SLATING INTELLECTUAL LUST

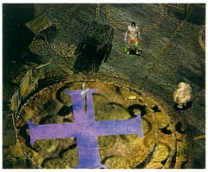
Fall-from-Grace

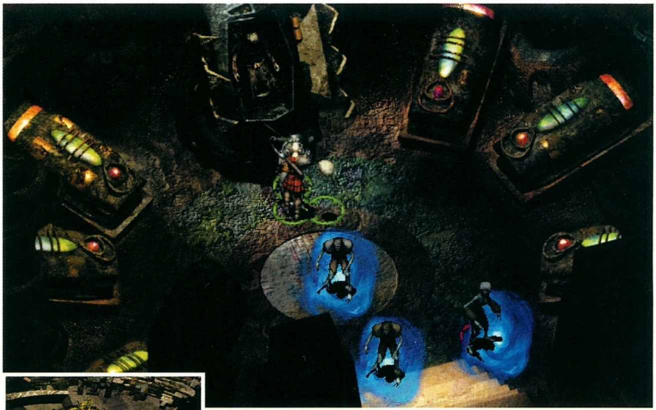
Ez a kitaszított succuba egyike a játék legjobb karaktereinek, lévén ő az egyetlen, aki képes gyógyító varázslatok megtanulására, illetve

villámok megidézésére. Újdonságokra nyitott lényként szívesen beáll csapatodba, ha előzőleg beszélsz mind a tíz tanítványával. Csak körbe kell menned a bordélyban, és pár szót váltanod a kilenc lány mindegyikével, majd visszatérned mesterükhöz, s közölnöd vele, a tizedik te magad voltál (20000 XP).

Juliette

Ennek a lánynak semmi sem elég jó. Boldog szerelemben él kedvesével, mindent megkap tőle, mégis arra panaszkodik, hogy halálra unja magát. Némi változatosságot kíván vinni életébe, ezért megkér, tégy úgy, mintha meg akarnál küzdeni a kegyeiért. Civic Festhallban találhatod meg Montague-t, s





erőszakos fellépésed hatására hajlik rá, hogy átengedje neked kedvese kezét (5000 XP), alig tudod megértetni vele, hogy mindez csak játék volt. Győzd meg róla, hitesse el Juliette-tel, hogy valaki mást szeret (5000 XP), majd térj vissza a lányhoz, ki a hír hallatán őrjöngeni kezd a féltékenységtől, s végre boldognak érzi magát (10000 XP).

Vivian, Nenny Nine-Eyes, és Marissa

Valaki ellopta Vivan illatát, s a lány ezzel együtt elveszettnek érzi a személyiségét is. Kérdezd meg Nennyt, mit tud az esetről, de szegény olyan egyszerű lélek, hogy nem kívánja beárulni társait. Tanítsd meg a haragudni (5000 XP), így kiszedheted belőle, hogy Marissa mindig rossz szemmel nézte Vivian önimádó viselkedését, ám kiderül, hogy nem ő a hunyó, mivel valaki az ő karmazsin fátylát is ellopta. Ismét Nennyhez kell fordulnod, majd útmutatása alapján Kismaxihoz, akitől – mily meglepő – szintén eltűnt pár holmi. (Ha gondolod, összeugraszthatod Morte-tal, így a csípős vitából új káromkodásokra tehet szert.) Utolsó kör Nennyhez, aki végre kiböki, hogy látott egy férfit belépni Kismaxihoz, de az sosem távozott onnét. Nos, ő Luis, a délnyugati szoba spanyolfala, pontosabban az a mágus, ki ebbe a formába bújva tanulmányozza a bútordarab lelkivilágát. Mérgesítsd fel őt, hogy dühösen csapkodja a fiókjait, majd az alkalmas pillanatban kapd ki belőle a fátylat, mely Vivian illatát is tartalmazza (25000 XP), ezért előbb neki add oda (25000 XP, karizma+1), csak aztán Marissának (25000 XP).

Ecco

Szegény Eccónak ellopták a szavait, ezért csak jelbeszéddel tud kommunikálni, ám igen, te segíthetsz rajta. Vásárold meg a különlegességek boltjában az ördögnyelvet, mely képessé teszi mocskos káromkodások kimondására. Ez azért nem az igazi, említsd meg neki, hogy az ezer rézért kapható Deva's Tears

kigyógyíthatja ebből a bajából is. A tőle kapott elismervénnyel vásárold meg a könnyeket, majd gyönyörködj a halkan csordogáló, csodaszép szavak csermelyében (30000 XP).

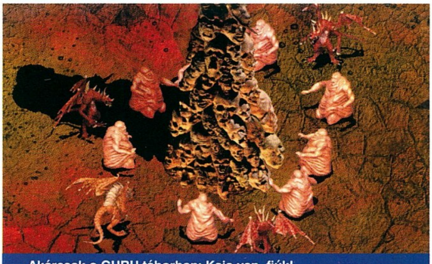
Yves the Tale-Chaser

A mesemondók gyöngye, saját magad költötte, vagy társaid által előadott történetekért cserébe megosztja veled a sajátjait. Rendkívül szórakoztató tud lenni, érdemes beszélgetni vele (500 XP/mese). Egyébként ő

Yvana, a múzeum tulajdonosának lánya, s ha elmondod az idős asszonyságnak Yves történetét, rendbe hozhatod széthullott családi életüket.

Dolora

Ő a stratégiai játékok és viták mestere, megpróbálhatod



Akárcsak a GURU táborban: Kaja van, fiúk!

legyőzni ezek valamelyikében (2x5000 XP), ám igazi feladatod a szíve kulcsának megszerzése lesz Merrimantól, ki Civic Festhall mágusa. Mint kiderül, Dolora valójában gépezet, s a kulcs nem csak metaforikus értelemben értendő, hanem ténylegesen is az, s megkaphatod, ha segítesz neki felejteni. A különlegességek boltjában vásárolj varázskupát, s töltsd meg Ocotanus Sötét Madarával a múzeumban, ez majd megteszi a hatását (12000 XP). Végül térj vissza Dolorához, ki végre szabadon élheti gépéletét (30000 XP).

Kesai-Serris

Eccótól megtudhatod, hogy a pletykák szerint Kesai-Serris magának Ravel Puzzlewellnek a lánya. Természetesen ő tagadja ezt, de Juliette szerint Kismaxival féltestvéri viszonyban vannak, így ő talán meg tudná erősíteni a hírt. Biztosat ugyan ő sem mond, de felveti az ötletet, mely minden kétséget kizáróan bebizonyítaná a feltételezés valódiságát, mindössze meg kell idézni Kesai apját az alsóbb létsíkokról.

A kísérlet során kiderül, hogy a lány valóban Raveltől származik, s ennek később nagy hasznát veheted, miután Quelltől megtudod, hogy a boszorkányhoz vezető kulcs valamely rész a testéből. Ez lehet akár a lány vére is, melyet a környező szobákban található zsebkendőkkel foghatsz fel. Eztán már csak a kaput kell megtalálnod.

Mordonok

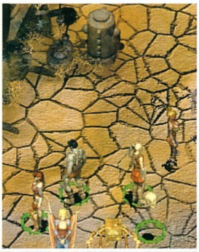
Ha megvásárolod a különlegességek boltjában a fém kockaemberkét (1500 réz), a mordonokkal beszélve megtudhatod, hogy az valójában teleport szerkezet. Hajtogasd ki a bal térdét, a bal szárnyát, jobb szárnyát, jobb karját, s máris a mordonok útvesztőjében találod magad. Ez amolyan kiképzőtelep, s ha megtalálod a kezelőtermet, meggyőzheted az ott dolgozó géplényeket, hogy te vagy az új felügyelő. Ettől kezdve bármikor beállíthatod a labirintus nehézségi szintjét, újragenerálhatod az egészet, s így gyakorlatilag kifogyhatatlan ellenségkészletre tehetsz szert, kiken gyakorlatozhatsz. Ráadásul,

nehéz szinten valamelyik szobában felveheted Nordomot, illetve megküzdhetsz az itt élő, kissé őrült varázslóval.

CIVIC FESTHALL

Jumble Murdersense

Ez a pöttöm varázsló nagy hatalmak birtokosa, nem sokan mernek belekötni. Mivel fenn hordja az orrát, könnyen fel tud dühíteni, de aztán csak elmosolyodik, s átkot mondd rád, hogy abbahagyhatatlan csuklás vegyen erőt rajtad. Az épület előtt álldogáló Salabesh, the Onix lehet az egyetlen, aki ki tud húzni a bajból: piszkáld addig, míg meg



nem tanít a Jumble-t bűnbánatra kényszerítő a varázslatra (10000 XP). Ha beszéltél Reekwinddel, a mesemondóval a Hive délkeleti részén, őt is felszabadíthatod (1000+5000 XP).

Splinter

Két módja van, hogy bejuss Civic Festhall privát részlegeibe: vagy be kell lépned az „érzékelők" soraiba, vagy, ha már beszéltél Aelwynnel, tőle megtudhatod, hogy előző életedben voltár már tag, így elég, ha csak erre emlékezteted Splintert, a kapuőrt. Döntsd el te, melyik megoldás tetszik jobban, mert bár a csatlakozással minden más társasághoz fűződő tagságod megszűnik, megtanulhatod az életeröd másokba való átirányításának képességét.

Ravel térkapuja

Ha sikerült eljutnod a lakosztályokhoz, a recepciós régi ismerősként fogad, s átnyújtja a szobád kulcsát. Odabent hasznos varázslatokon kívül megtalálhatod a különleges naplód, a Dodecaheront is, melynek csapdája számos kellemetlenséget okozhat, ha nem vagy elég óvatos (5000 XP). Sajnos a könyv ismeretlen nyelven íródott, de a nyelvész segíthet a megfejtésében, miután a bordélyházból elhozod elhunyt apja jegyzeteit (25000 XP). Ennek segítségével az írott szó megértése nem okozhat gondot (10000 XP), olvashatsz a hagyatékról, melyet Iannis, a helyi ügyvéd gondjaira bíztak, s melyet most megszerezhetsz (8000 XP). Az igénylőjeggyel kaphatod meg a letétbe helyezett térkaput Nadilintól, az istenemberek műhelyéből (40000 XP), s beazonosítás után kiderül, hogy ezzel juthatsz tovább Ravel labirintusa felé.

Az érzékelő kövek

Két helyiségben ismerheted meg az érzékelő kövek titkait. A nyilvánosban csak régi emlékeket szerezhetsz vissza pár réz árán, ám a privát kövek mindegyike fontos történetekkel szolgálhat. Az egyik elmeséli halott kedvesed, Deionara történetét (3x2000 XP), a másikban őrült éned lakozik, s megpróbál csapdába csalni (500 XP), a harmadikban pedig magával Ravellel beszélhetsz, ki segítségedre lehet a későbbiekre nézve (6000 XP).

Miután megvizsgáltad Deionara kövét, ellátogathatsz apjához, az ügyvédhez, hogy elkérd tőle lánya végrendeletét, aztán kérésére megpróbálhatod kieszközölni, hogy Splinter

beengedje a terembe, hadd ismerje meg lánya sorsát (8000 XP).

Quell

Úgy tűnik, errefelé sok hóbortos varázsló szaladgál, Quell például megrögzött édességfüggőnek bizonyul. Ha hozol neki a boltból egy szelet Quasit csokoládét (8000 XP), vásárolhatsz tőle pár hatalmas varázslatot, illetve elbeszélgethetsz a Ravelhez vezető út kulcsáról (40000 XP).

RAVEL

Miután megszerezted teleport kaput, s Kesai-Serristől az azt aktiváló véres zsebkendőt, bármikor elrepülhetsz kalandod következő állomására, Ravel Puzzlewell börtönébe.

A terület keleti részén találhatod meg halhatatlanságod okozóját. Addig csupán pár közepes szörnnyel kell megküzdened, ám nála légy rendkívül óvatos, a beszélgetés során felelj őszintén a kérdéseire, s faggasd ki minden lehetséges témáról, így rendkívül komoly jutalmakat kaphatsz. Végezetül megtudhatod, hogy nem adhatja vissza a halandóságod, mert azt a Curst városában bebörtönzött angyal birtokolja.

Mikor az információ birtokában távozni kívánsz, az asszony megpróbál maga mellett tartani, így kénytelen leszel elpusztítani őt, aztán az északkeleti sarokban nyíló portálon keresztül folytathatod utad az alsóbb létsíkok felé.

Ha van kedved, előbb a hajszála segítségével beléphetsz a kertjébe, ahol a tőle szerzett magokból varázspálcákat növeszthetsz, de ne használd fel mindet, később hasznát veheted egynek.

Sajnos, a rendelkezésemre álló hely ismét elfogyott, ám innentől nem különösebben bonyolult eljutni a végkifejletig. Sokat gondolkodtam rajta, hogy vajon a fő sztorira koncentráljak-e a leírásomban, és pár alküldetést hagyjak ki, de aztán úgy döntöttem, a CD-mellékleten inkább a továbbiak megoldását mutatom be. Tehát, ha elakadnátok, ott minden kérdésetekre megtaláljátok a választ, vagy ha mégsem, nyugodtan írjatok nekem.

Bird

JÁTÉKLEÍRÁS

TS: FIRESTORM

StartBox

Fejlesztő: Westwood
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.westwood.com

A Tiberian Sun sikerét követően a Westwood nem ült tétlenül a babérjain. A Firestorm fedőnevű kiegészítő lemez munkálatai rögtön a megjelenés után megkezdődtek. Szegény Kane mestert már nem merték feltámasztani, ezért új főellenfél után kellett nézni. Így bukkantak rá Cabalra, a NOD központi számítógépére. A NOD tábornokok mellett azonban a GDI-nek szembe kell néznie egy sokkal könyörtelenebb ellenféllel,

nevezetesen a tibériummal. Egész földrészek váltak lakhatatlanná, s félő, hogy hamarosan az emberiség kiszorul saját bolygójáról. Az utolsó remény Kane lerombolt piramisában található a romok alatt. A tacitus volt az az idegen eredetű tárgy, mely segítségével Kane az embereket mutáns kiborgokká tudta változtatni. Megindul tehát a küzdelem, melynek tétje nem kevesebb, mint a bolygó uralma.

A jó kerettörténet azonban nem elegendő ahhoz, hogy megvegyék a küldetéslemezt, szükség volt olyan újításokra, melyek hallatán a játékosok eszüket vesztve rohannak a boltba. A Westwood úgy gondolta, hogy az átlagos TS rajongó leginkább új egységeket szeretne látni.

Erre a tényre alapozva úgy készítették el a kerettörténetet, hogy az új játékszerek ne lógjanak ki belőle. Lássuk, hogy a GDI amúgy is számottevő arzenálja milyen eszközökkel bővült:

Mobile EMP cannon

Az igazat megvallva nem nagyon használtam, mivel túl könnyű célpontot nyújtott. A fedélzeti fegyvereiből képes volt ugyan bénító hullámokat kilőni, de a NOD járművek ritkán tették meg azt a szívességet, hogy tömött sorokban közeledtek feléje. Jobban szerettem a statikus EMP ágyút, az ellő fél képernyőnyit, s a hatósugara igen nagy.

Juggernaut

Nagy hatótávolságú tüzérségi üteg. Viszonylag gyorsan mozog, de a közelharcban gyenge. Leginkább a lézertornyok ellen jó, viszont a NOD tüzérség előszeretettel szúrja ki magának. Legalább kettőt vigyünk magunkkal támadáskor, de védjük őket Titánokkal.

Mobile War Factory

Amint azt a neve is mutatja, bárhová elvihetjük, s ott helyben gyárthatunk. Ezt sem használtam a játékban, tökéletesen meg voltam elégedve az eredetivel. A NOD is kifejlesztette a sajátját.

Limpet Droid

Bevallom őszintén, ezt az egységet sem használtam egyszer sem. Elméletileg bárhová lerakhatjuk, s mágneses tapadókorongjaival rákapcsolódik a közelébe kerülő járműre. Lelassítja a céljárművet, s csak a Service Bayben szedhető le. A baj csak az, hogy nem tudjuk, hogy a legközelebbi ellenséges egység hol fog felbukkanni, s az esetek 90%-ban amúgy is megsemmisítjük az első adandó alkalommal. A NOD is rendelkezik ezzel az eszközzel.

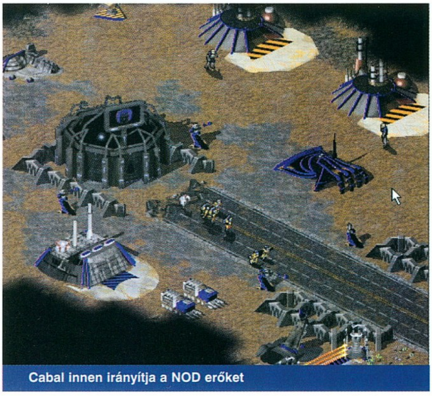
Drop Pod Control Plug

Új fejlesztés a GDI technikai központjához. Használatával leszálló kabinokat rendelhetünk veterán egységekkel a képernyő bármely pontjára. A földet érés előtt szőnyegbombázással tisztítják meg a terepet a NOD katonáktól.

LÁSSUK, MI A NOD VÁLASZ

Mobile Stealth Generator

Ezek a szemetek az életemet keserítik meg. Először nem



Cabal innen irányítja a NOD erőket

értettem, hogy a cyborgok hogyan jöhetnek elő a semmiből, aztán a Deployable Sensor Array felállításával rájöttem. Elsődleges prioritást élvez, azonnal meg kell semmisítenünk.

Reaper

Nagyon aljas mutáns NOD. Iszonyú gyors, s a gyalogosokat megbénítja. A másodlagos fegyvere a dupla rakétavető, mely segítségével még a Titánt is legyőzi. A rakéták a légi egységek ellen is használhatók. A legjobb NOD egység.

Az új egységek mellé új animációk létrehozása sajnos nem fért már bele. Ez fájó pont, mivel nálam a gép által renderelt animációk nagyon bejöttek. Helyettük csak FMV bejátszásokat kapunk, az meg ugye nem az igazi. Nem változtattak a sebességen sem. Ez azért bosszantó, mert 640x480-as felbontásban volt olyan, hogy a játék játszhatatlanná vált, annyira lelassult. Nem lehet a gépre fogni, hiszen a Celeron 300A nem annyira elavult, hogy ne tudjak vele rendesen végigjátszani bármely 2D RTS-t.

A küldetések felépítésére viszont nem lehet egy szavunk sem. Általában két részre oszthatjuk őket. Először fel kell derítenünk a terepet, esetleg végre kell hajtanunk valamiféle különleges küldetést. Ez után térhetünk rá a tisztogatásra, melynek a végén mindenkit el kell pusztítanunk.

Véleményem szerint a küldetéslemezeknek ilyennek kell lenniük. A 9-9 meglehetősen nehéz misszió több napra elegendő izgalmat kínál, s ha ehhez hozzávesszük az új egységeket, akkor igazán nem lehet okunk a panaszra. Vannak persze hibái, de a játékélmény bőven kárpótol minket.

Gázriadó a GDI bázison

Munkában az ionágyú

Nekem úgy tűnik, hogy ezzel egy korszak lezárult a Westwood életében, s bizony lépniük kell. Akárhogy is tiltakoznak, bizony át kell állniuk a 3D-s környezetre a Tiberian Twilightban, különben menthetetlenül lemaradnak a konkurenciával szemben (Warcraft 3). A demo CD-nken rajta van az Earth 2150 demója, amely jól mutatja, hogy az igazán jól elkészített 3D-s engine mire is képes. Képzeljünk bele C&C egységeket, s máris megkapjuk, milyen is lesz a következő év nagy kasszasikere.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.fsgs.com/community/clan.cfm
www.webpost.net/ra/Ranga14
fc.gamegurus.net

GRAFIKA	19/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	36/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P166, 32MB RAM, 140 MB HDD, EREDETI TS

87

F/A-18E SUPER HORNET

StartBox

Fejlesztő: Titus
Kiadó: Digital Integration
Web: www.superhornet.com

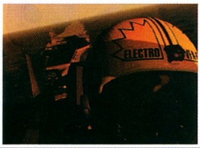
Hosszú éveket kellet várnunk a Digital Integration új szimulátorára. A cég, amely olyan játékokkal örvendeztette meg a közönséget – még a '90-es évek közepén –, mint az F-16 Combat Pilot, a Tornado, vagy a helikopteresek körében máig etalonnak számító Hind és Apache, most az amerikai haditengerészet legújabb üdvöskéjét vette célba, az F/A-18E Super Hornetet.

Az új Hornet megnövelt teljesítményű hajtóművekkel, új avionikával és némileg áttervezett sárkánnyal a 2000. évben kerül a NAVY és a US Marine Corps csapataihoz.

A DI követve eddigi hagyományát, a játékot extra realisztikusra, a Falcon-Flanker vonalra helyezte, de mégsem bonyolította túl, hiszen azoknál egy fokkal könnyebben játszható.

CVN76: A RONALD REAGAN REPÜLŐGÉP-HORDOZÓ

A fel- és leszállás megszervezése, lebonyolítása a repülésszimulátorok, ezen belül pedig legfőképpen a haditengerészeti témát feldolgozó játékok egyik nagyon gyenge pontja volt. A Digital Integration programozói vették a fáradságot és a bátorságot, hogy a repülőgép-hordozó fedélzetének eseményeit a lehetőségekhez mérten legjobban kidolgozzák. Elmúlt már az az idő, mikor a több ezer tonnás Enterprise kísértethajóként, üres fedélzettel, egyedül evickélt valamelyik háborús övezetben. A Super Hornetben szereplő Ronald Reagan már legalább olyan nyüzsgő életet él, mint az igazi.



Felszállás előtt a fedélzeti irányító tisztek karjelzésekkel vezetnek minket, és persze a küldetésben részt vevő többi repülőgépet a megfelelő katapulthoz. Megmutatják, merre kanyarodjunk, hova álljunk, és ha taxizás közben nem ütjük el őket, felszállás előtt gyorsan elszaladnak a gép elől, és a dokumentumfilmekből jól ismert karlendítéssel jelzik, hogy mehet a menet, a katapult kilövésre kész. Meg kell, mondjam, ez nagyon lenyűgözött. Első alkalommal harmadikként szálltam fel, így lehetőségem volt végignézni a show-t többször is, más és más kameraállásból, ami olyan hangulatot adott a játéknak, amilyent még soha sem tapasztaltam.

Persze a landolás megint külön kis történet, melyben az LSO, a leszállásvezérlő tiszt lesz a segítségünkre. A rádiózás jól és érthetően hangzik, sőt nemcsak előre gyártott forgatókönyv szerint megy, hanem dinamikusan alkalmazkodik az éppen aktuális helyzethez!

HORNET DE LUXE

Ha a felszállás szerencsésen sikerült, jöhet a lényeg: a repülés. A gép kellemesen, de talán kicsit érzékenyen reagál a botkormánymozdulatokra, persze ez betudható lehet az igazi Hornet legendásan jó irányíthatóságának is. Megtapasztalhatjuk a gép egyik nagy hátrányát is, az alacsony tolóerő/tömeg hányados hatását, mikor a gép sebessége bizony nagyon könnyen elkopik az erősebb fordulókban.

A pilótafülke első látásra már ismerős lehet például az F/A-18 Koreából, de ezúttal a gombok 99 százaléka kezelhető az egérrel. A műszereket, a kapcsolókat és a kezelőgombokat szépen megrajzolták, és jól használhatók, csakúgy, mint a három MFD. A radar, a FLIR és a többi high tech játékszer is könnyen kezelhető, nem kell tizenöt különböző billentyűt megnyomni az üzemmódváltáshoz, és az egész olyan érzetet kelt, mintha tényleg ott ülnénk a katapultülésben. Persze a sok egeres gombnyomogatást kiválthatjuk a billentyűzettel is, amire nagy szükségünk lehet egy-egy melegebb harci helyzetben.

Az ellenfelek és a kísérők mesterséges intelligenciája meglehetősen jó. Igencsak meg kell izzadni, mire sikerül lerázni a mögénk beült MiG-et. Egyike azoknak a játékoknak, melyekben tényleg úgy éreztem, hogy az ellenség vadászik rám: manőverezik, megpróbál jobb helyzetbe kerülni, és nem csak a védekezésre koncentrál.

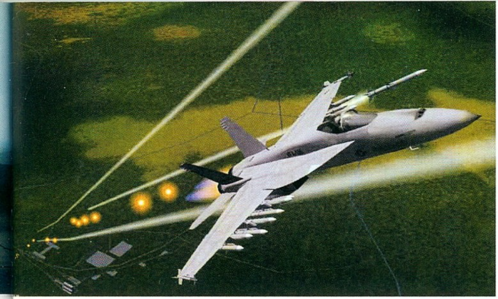
A játék grafikája a hajón egyszerűen fenomenális. Szép színek és jól kidolgozott objektumok veszik körül a felszálláshoz készülődő madarat. Maguk a repülőgépek is szépek, főleg a Hornetre fektettek nagy hangsúlyt, hiszen ez lesz legtöbbször a szemünk előtt.

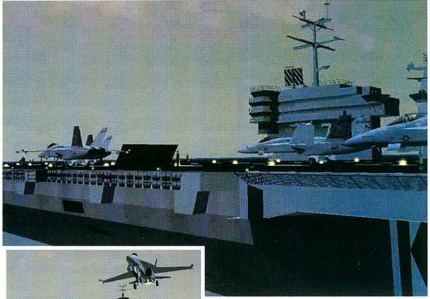
A tenger és a szárazföld sajnos már nem sikerült ilyen jól. Nem rossz persze, csak meglehetősen kihalt, alig egy

pár fa és épület színesíti tájat repülés közben, ami az egyszerű útvonalrepülést meglehetősen unalmassá teszi.

Ami viszont a játékot kiemeli a többi közül, az a rossz időjárási körülmények lemodellezése. Repülhetünk esőben, hóban, sőt viharban is, mikor csak a villámok felvillanó fénye mutatja meg egy pillanatra az előttünk úszó hajót! Egy-egy hajnali vagy szürkületi repülés nagyszerű látványt nyújt, az ég árnyalatai felüdülést jelentenek a Flanker fakó színeihez szokott pilótáknak.

Mikor megláttam az első képeket az integető kis alakokról a hajófedélzeten, bevallom,





megijedtem, hogy a gépem ezt a játékot sem fogja bírni sebességgel, de szerencsére tévedtem. Közepes felbontással és maximális részletességgel is gyönyörűen futott. Nem használta repülés közben a merevlemezt sem az átlagosnál többször, pedig a berepülhető terület meglehetősen nagy. A táj picit gyengébb grafikája tehát elfogadható ár, melyet a folyamatos repülésért és a játék közbeni töltögetés kiküszöböléséért kell fizetnünk.

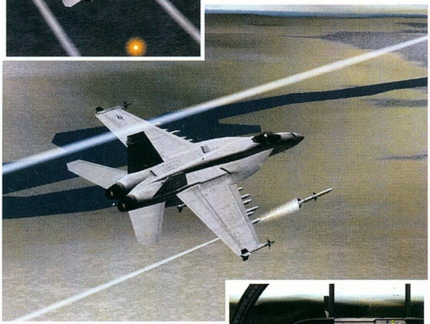
A robbanások, a légvédelmi gépágyúk nyomjelzői, a rakéták füstcsíkjai nagyon látványosra sikerültek, ami éjszakai bevetés közben szintén nagyot dob a hangulaton.

Az audio oldalról sajnos nem túl sokat lehet elmondani, hiszen a szimulátorok nem adnak annyi teret a fejlesztőknek, mint mondjuk az akciójátékok. Ettől függetlenül a zene és a repülés közbeni hanghatások egész jók. Egyetlen gond, hogy a pilóta magában beszél, kommentálja a történéseket, ami meglehetősen zavaró és idétlenül is hangzik néha – jó lett volna olyan opció, amellyel ezt ki lehetett volna kapcsolni.

NEHÉZ A DOLGA A KATONÁNAK

A programhoz két hadszínteret kapunk, a Barrents Tenger térségét, ahol orosz erőkkel kerülünk kapcsolatba, illetve az Indiai Óceánt, ahol pedig – nem túl meglepően – India lesz az ellenfelünk. Érdekes módon a játékhoz nem kapunk hadjáratokat, mindössze néhány, kategóriákra osztott szóló küldetést. A DI tervei szerint a tavasszal megjelenő Super Hornet Gold tartalmazza majd a teljesen dinamikus, és mégis könnyen irányítható hadjáratot, a Commandot. Ez a kiegészítő olcsóbban megvehető lesz a mostani verzióhoz is, csak az ember győzze kivárni.

Lehetőség van quick missiont repülni, multiplayer deathmatch-re és persze gyakorolni a különböző fegyverek használatát is. Ezek a gyakorló küldetések ugyan kitérnek minden részletre, de sajnos nincs sem automata tréner, sem narrátor, aki elmondaná repülés közben, hogy mit is kellene tennünk, így a program



teljesen az újdonsült pilótára bízza a feladat megoldását.

A bevetések előtti eligazítás, felfegyverzés és útvonaltervezés a Tornado óta megszokott képernyőkön zajlik. Aki nem ismerné, annak csak annyit, hogy a küldetéshez tartozó információkat külön ablakokban tudjuk megjeleníteni, így azokat könnyen áttekinthetjük, rendszerezhetjük.

A beépített küldetésekhez a gép illetve a játék tervezői által felajánlott útvonaltervek meglehetősen egyszerűre sikerültek, és a legtöbb esetben át kell azokat tervezni, hogy legalább a legveszélyesebb területeket kikerülhessük. Ez lehet, hogy szándékosan így készült, hogy egy-egy misszió nagyobb kihívást jelentsen, de az is lehet, hogy csak nem fordítottak elég figyelmet ezek kidolgozására. Persze nem kell megijedni azoknak sem, akik nem túl járatosak az útvonaltervezésben, hiszen a célok a hajótól nem messze, aránylag könnyen megközelíthető helyeken vannak elhelyezve.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.combatsim.com
www.avsim.com
www.limech.com

LESZÁLLÁSI ENGEDÉLY MEGADVA

Semmi sem tökéletes, így van ez a Super Hornet esetében is. Mint a fentiekből kiderült, maga a játék nem rossz, sőt nagyon jó, de a kézikönyv bizony hagy némi kívánnivalót maga után.

A program egyediségét adó repülőgép-hordozós fel- és leszállási procedúrákat kitárgyalja ugyan, de sok minden kimaradt, többek között a taktikai tanácsok, az alapvető repülési manőverek leírása, és ami a legfontosabb a szimulátorokkal most ismerkedő játékos számára: a programban szereplő repülőgépek, járművek bemutatása. Kapunk ugyan listát róluk, de ez manapság már édeskevés.

Nem tudok napirendre térni a bevezető videók minősége felett sem. Az animációk még nem is olyan rosszak, de az élőben felvett jelenetek egyszerűen nevetségesek: a színészek játéka egy szinten van a Barátok Közt és a Rosalinda szereplőinek meglehetősen gyenge teljesítményével.

Megmondom őszintén, hogy ettől függetlenül nagyon szerencsésnek érzem magam, mert az utóbbi időben annyi jó és élethű játék jelent meg, hogy szinte alig tudok mindegyikükre időt szakítani. A Super Hornet is ezek közé tartozik, így méltán számíthat a sikerre. Lehet, hogy nem annyira csillogó-villogó, mint az USAF, és nem annyira bonyolult, mint a Falcon, de a kettő között mindenképpen elfér, hiszen a Jane's játékánál sokkal mélyebben és jobban dolgozza fel a témát, a Falconnál pedig az összhatás, a program megbízhatósága teszi jobbá. Aki nem akarja elsietni a vásárlást, nyugodtan megvárhatja a Gold verzió megjelenését, de az sem jár rosszul, aki már most ráteszi a kezét a DI új gyöngyszemére.

neuro
neuro@freemail.c3.hu

GRAFIKA	20/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

88

P266, 32MB RAM, 170 MB HDD, D3D

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

MECHWARRIOR 3 MÁNIA

Hi Mocsy...

Jó ötletnek tartom ezt a mentőövet, mert egyből felfigyeltünk egy levélre, miszerint egy mw3 kedvelő emberke hasonló érdeklődésű emberkéket keres, s ezért megkért téged, hogy biggyeszd oda az emil címet is, csak véletlenül kimaradt, minket meg érdekelne ám...

Remélem, levelem megtalál, és még talán meg is írod nekem ezt a címet. Előre is köszönöm...

Üdv. tzs.

tzs@mail.intruder.hu

Sajnos már nincs meg az úriember levele, de így talán jelentkezik nálad. Az e-mail címet odaírtam, de a Quark valamiért lefelejtette. (Most megyek és leszámolok a Lazával!!!)

Á, nem kell ez a felhajtás, mert ugye én tisztességesen learchiválom a cikkeket, szóval íme:

szegediimre@f24.kibernet.hu

Üdvözlettel: a korr.

WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

Üdv. Itt BÉLA (Kozma Gábor)!

A tárgyban megnevezett játékkal van egy kis(?) gondom. Valószínű, hogy a baj velem van (sőt, biztos). A problémám az, hogy a játék végénél (Hall of Past?) nem találok ki a labirintusból, pedig megvan az összes szint térképe, de nem tudom, hogy hogyan nyílik meg az ajtó (kijárat?). A térképen mindenhol jártam már. Azt hiszem, hogy egyik szinten sem maradt felderítetlen rész, de ez nem biztos, mert a programot most akarom előszedni újra (vizsgaidőszak után).

Bízom benne, hogy te megmutatod a „megvilágosodáshoz" vezető utat, mert tudom (óóó nagy MESTER), hogy (ez a sok hogy?) te már végigjátszottad egy-kétszer. Válaszodat előre is köszönöm.

Itt pedig valami búcsúzóul:

BAP forever!!!!!! (BAP: Béla Alkoholista Pártja)

Ez a Wizardry 7 nem friss anyag, viszont azt hiszem, bátran odaítélhetjük neki a minden idők egyik legnehezebb RPG-je címet. A Hall of Pastban középen található egy oszlop. Ennek az egyik oldalán találsz néhány kis dudort. Ezután vizsgáld meg a térképeidet, az egyiken kisebb lyukat találsz. Ha jól emlékszem, akkor ez a Legend térkép. Máris mehetsz tovább.

WOODRUFF JOB

Helló Mocsy!

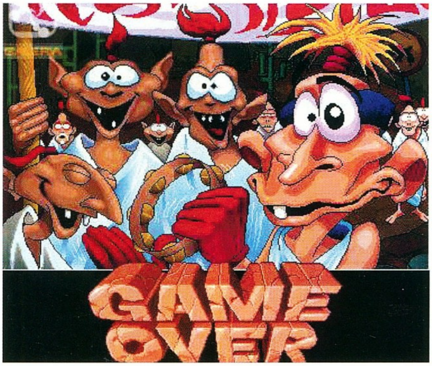
Igazából nem tudtam, hogy kihez forduljak, de aztán megvettem a februári újságot, és boldogan láttam az új rovatot!

A bajom az, hogy elakadtam a Woodruffban annál a résznél, amikor munkát kell vállalnom. Elolvastam a végigjátszást is, de hiába követtem a leírást, nem igazán sikerült. Felöltözködtem, lefotóztam magam és kiszedtem az adminisztrációs irodában akadékoskodó emberkéből a munkavállalási engedélyt. Elküldtem tobozonon a nőnek mind a kettőt, de ő elhajította, majd visszaküldött egy gyűrött papírt. Nem tudom, hogy mit tegyek, ezért ha tudsz, kérlek, valamilyen módon juttasd el hozzám a választ! Előre is kösz:

Lev

„Készíttess magadról fényképet a blotoflatron masinánál, de előbb csinosítsd fel magad: viseld az ing előlapot, a kékszem szemüveget, az erős, férfias állat, parókának a kátrányos pemzlit, valamit gyönyörűen szabályos – igaz, kissé sárgás – fogakként a kukoricacsövet. Az eredmény lenyűgöző, én a helyedben rögtön két fényképet készíttetnék"

Bird (forrás: PC Guru Online)



STONEKEEP BOLYGÓÁLLÁS

Hi Mocsy!

Nem zaklatnálak, és rontanám az amúgy tök jó újság Mentőöv rovatának színvonalát, de a júliusi számban levő Stonkeep című játék utolsó pályáján a kódot NEM LEHET MEGFEJTENI! E nélkül meg nem tudom befejezni a játékot, pedig az öcsém már halálra nyúz ezzel a témával. Ha nem segítesz, két embert fogsz őrületbe kergetni.(te az öcsémet, ő pedig engem). Térden ülve kérlek: szabadíts meg a gonosztól. (A választ légyszi a címezd).

Előre is köszönöm.

„EGY RÉGI OLVASÓ".

A sorrend a következő: Helion-Merkúr, Aquila-Vénusz, Thera-Föld, Azrael-Mars, Marif-Jupiter, Afri-Szaturnusz, Safrinni-Uránusz, Yoth-Soggoth-Neptunusz, Kor-Soggoth-Plútó

Ennyit a Shadowkingről...

STONEKEEP KOVAKŐ

Szeva Mocsy király az újság, meg minden. Lenne egy kis problémám a Stonekeepben a The feeding grounds and dwarf clanhall pályán megakadtam. Nem találom a mágikus kovakövet; örülnék neki, mint majom a farkának, ha megírnád, hogy hol található pontosan az a kovakő. E-mail cimem: csort@freemail.hu

Előre is köszi: Csortos Szabolcs

Emlékszel arra a helyre, ahol a tündebirodalom bejárata található? A Dragon Feeding szint alsó részén a keleti falnál

lesz. A közelben találsz egy barlangbeomlást, törd magad keresztül, ott lesz a Nagy Mágikus Kovakő. A vésővel lepattinthatsz belőle egy kis darabot...

CONFLICT FREESPACE FELDERÍTÉS

Mindjárt a lényegre térek. Segíííííts! Elakadtam! A Freespace-ben! Még azt se tudom, hogy hol! De azért megpróbálom leírni. Szóval ebben a küldetésben szerepel az Eva nevű csatahajó - vagy mi - és semmire sem szabad lőni, mindent csak fel kell deríteni és azonosítani. De amint közel érek az azonosítandó objektumhoz, az rögtön észrevesz, és már meg is bukott a küldetés. Kérlek, segíts, ha tudsz!!

U.i.: Ha nem tudsz, akkor is segíts! Ha több infó kell a pályáról, szólj.

Help! Sgergely

Emlékszem erre a pályára. A lopott shivan hajóval kell megszemlélnünk az idegenek csapatösszevonását. A lényeg az, hogy az ellenséges vadászok ne kerüljenek hozzád közel. Kerüld el őket nagy ívben, s nem lesz gond. Nem kell olyan közel menni a nagy hajókhoz sem, az bőven elég, ha a scanner működik. Ajánlatos leszedni az energiát a fegyverzetről, s átirányítani az engine-re.

Hello!

Itt küszködök a Freespace egyik pályáján, de nem tudom, hogy hányadik, de a feladat az, hogy el kell pusztítani a Lucifer csatahajót, de nekem mindig lejár az időm, itt akadtam el. Nagyon jó lenne, ha tudnál pár kódot a játékhoz írni.

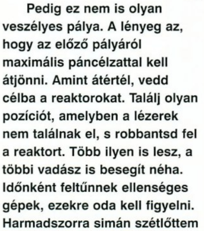
Tommy

Pedig ez nem is olyan veszélyes pálya. A lényeg az, hogy az előző pályáról maximális páncélzattal kell átjönni. Amint átértél, vedd célba a reaktorokat. Találj olyan pozíciót, amelyben a lézerek nem találnak el, s robbantsd fel a reaktort. Több ilyen is lesz, a többi vadász is besegít néha. Időnként feltűnnek ellenséges gépek, ezekre oda kell figyelni. Harmadszorra simán szétlőttem a csatahajót, nem kell ide cheat...

WAREZ COMMANDOS KÉTSZER

Ciao

Azt szeretném megkérdezni, hogy a játékban a 9. pályán mindent elvégeztem, felrobbantottam, de mégsem megy tovább, megcsináltam még egyszer, de ugyanez lett. Volt-e



hasonló jellegű problémája másnak is? Vagy csak a cd rossz? Köszi

D.

Elakadtam a Commandos 9. pályáján! Nem is tudom, hányszor jártam már ki, de az a fránya teherautó soha se jön meg. Először azt hittem, hogy a baj a tankok felrobbantásával van, de amikor nem ezt tettem, jött az egyik, lőtt egyet a pályán kívüli részre és a kedves kis progi kiírta, hogy bizony Game Over, mert felrobbant az escape teherautóm! Mit tegyek???

Válaszaidat előre is köszi, ha nem is az újság hasábjaira, de legalább az emil címemre írj, légyszi!!!

E-mail: jager@vmg.sulinet.hu
Tom-o-Rage (Jäger Tamás)

A baj az, hogy nem az eredeti játékkal nyomultok. Tudomásunk szerint ez a hiba csak a kalóz példányok esetében jelenik meg, kedves kis meglepetés a programozóktól. Használd a 10. pályára ugró kódot!

UNREAL TOURNAMENT BÜTYKÖLÉS

Szeva PC Guru!

Diegho vagyok. Történt egyszer, hogy kotorásztam az Unreal Tournament könyvtárban és a Maps alkönyvtárban kötöttem ki, itt meglepetés ért: minden mapnak UT ikonja van: 2 kattintás indul a játék a mapról. Ez még semmi. Elindítom a HiSpeed pályát mapból, és nem Assault hanem Deathmatch indult el - mi

A HÓNAP KÉRDÉSE: RAYMAN 2

Kedves Mocsy

Sajnos nekem is szükségem lenne arra a bizonyos Mentőövre. Tudniillik elakadtam a Rayman 2-ben. Ott tartok, hogy kiszabadítottam Carment, a bálnát, és utánaúsztam a barlangrendszerbe. A gond az, hogy a legnagyobb barlangban csak körbe-körbe úszkál a szerencsétlen. A hajóroncsból összeszedtem a LUM-okat, és megtaláltam alul a kis hasadékot is, ahol energiát lehet begyűjteni. Ennyi. Ezután nem tudom, hogy merre tovább, ugyanis ha elindulok felderíteni a barlangrendszert, Rayman többnyire megfullad. Kérlek, dobj a barlang vizébe egy mentőövet!

Előre is köszönöm
Márkus Csilla

Aki tud, segítsen Csillának!

van, mondom. Rögtön jött a hatalmas ötlet, írjuk át a mapokat az alábbi módon: Az eredeti map így van: AS-Hispeed... átnevezés DM-Hispeed...-re és máris nyomulhatunk deathmatch-en, bármelyik pályán működik, ha DM-et írsz át más játékmódba, annak semmi értelme, mivel nem lesznek elfoglalandó pontok, zászlók stb., de azért arra figyeljünk, hogy az átírás előtt csináljunk másolatot a mapokból, mert ha átírjuk, akkor már nem lesz benne a pl. CTF-ben. Így nyomulhatunk nagy pályákon sokan DM-ben.

Mindenképp tegyétek be az újságba, mert ez közérdekű közlemény, nem feltűnésvágy miatt, hanem csak, mert jó lenne a kedvenc lapom hasábjain látni. Köszi! - az újság nem rossz.

Diegho

Lehet próbálkozni, de csak saját felelősségre!

TIBERIAN SUN

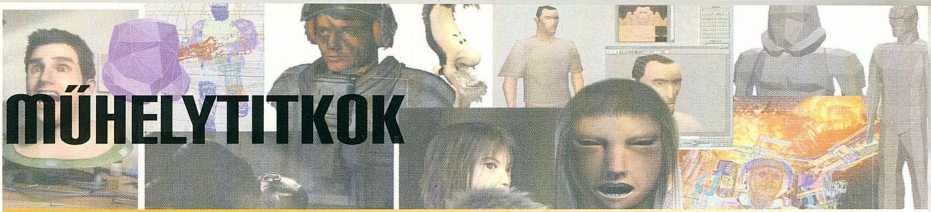
He! Én a C&C Tiberian Sunban azon a Vegabazisatkikellnyirni pályán mindig VARATLANUL kiírja: MISSION FAILED holott nem is latok EGYETLEN nodost sem... Mit csináljak???

Moebius

He???? Felrobbantottad a gátat az előző küldetésben? Áram nélkül a légvédelmi ütegek nem működnek.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

MŰHELYTITKOK



Spline-ok és görbületek, valamint elkészült saját ray-tracer programunk

Tovább folytatva a 3D-s világok boncolgatását egy-két érdekes részletre derül fény ebben a hónapban, mikor is újból Faragó Károly, a Philos Labs programozója és 3D specialistája állt a rendelkezésünkre a beszélgetés erejéig.

3D TRÜKKÖK

A valóshoz közelítő 3D-s hatás eléréséhez néha kisebb trükkök is elegendők. Gondolom, mindenki emlékszik a Blade Runner nevű játékra, melyet

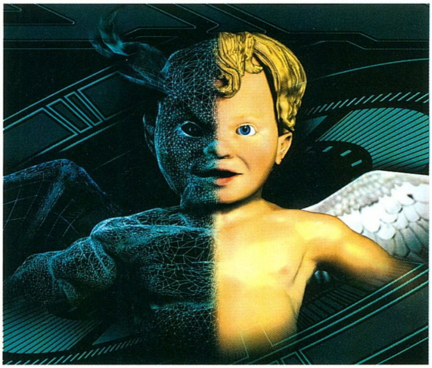
hatalmas hírveréssel reklámoztak, hogy milyen sok újítást és új technológiát tartalmaz. Mindössze arról volt szó, hogy a profi modellező szoftverrel elkészített fixen lerenderelt hátterekhez eltárolták a mélységi információt (Z-buffer) is a láthatóság eldöntése érdekében. Ennek a trükknek azonban az átvezető animációk során volt hihetetlenül atmoszférikus hatása. Az összes átvezető anim előre ki volt számolva, de a mélységi információ ezekben is el volt mentve minden egyes képkockához, ezáltal lehetővé vált, hogy az animációba belerakjuk a dinamikus elemeket is (pl. a véletlenszerűen megjelenő utcán lődörgő embereket). Ettől a játék úgy nézett ki, mintha az egész átvezető részt ott helyben számolná. Tény és való, a végeredmény és a látvány számít, de ennek ismeretében érthető, hogy a játék 4 CD-re került fel.

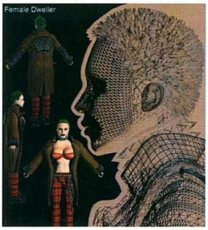
A régebben készült nem 3D-s kalandjátékokban nagyon egyszerű módon oldották meg a mélységvizsgálatot, vagyis azt, hogy karakterünk mely tárgyak vagy részletek mögé tudjon besétálni. Mivel a képet mindig egyetlen kameraállásból láttuk, ezért könnyű dolguk volt, mindössze szét kellett darabolniuk a képet ún. layerekre, mely képrészletek a mélység információnak megfelelő Z értéket kaptak. A teljes kép megjelenítésekor a láthatóságot egy pillanat alatt el lehetett dönteni, hiszen az összes dinamikus elem is kapott egy-egy ilyen értéket, így csak sorrendben kellett kipakolni azokat.

Hogyan tudjuk az ilyen 3D point&click játékban a főszereplőt adott helyre irányítani? Úgy kell ezt elképzelnünk, hogy ha a képernyő adott pontjára kattintunk, akkor a kamera fókuszpontjából félegyenest kell indítanunk a kattintás helyén keresztül, melyre mintegy felfűzve a 3D-s világunkat megnézzük, hogy az egyenes hol ütközik bele annak legközelebbi részébe. Ahol ez megtörténik, oda kattintottunk valójában.

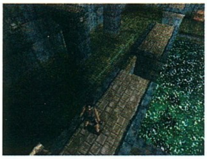
SPLINE-OK ÉS GÖRBÉK

A múltkoriban már beszéltünk róla, hogy a mai 3D-s technika alapvetően háromszögeket használ a megjelenítésre, melyek akkor látszanak, ha megfelelően





közel megyünk az objecthez; ezekkel a modellekkel mindig csak közelítjük a valóságot. A fejlesztők mostanában kezdik alkalmazni a spline-os adattárolást, mely görbékben és ívekben raktározza az információt háromszögek helyett. Ezeket a görbéket megismerhettük már a gyakorlatban is, hiszen a vektoros 2D-s rajzoló programok régóta használják ezt a technikát. A jövő mindenképpen az, hogy a már említett adatstruktúrákban nem háromszögeket tárolunk le, hanem a görbékkel leírt testeket, melyek akár teljes mértékben megegyezhetnek a valóságos modellekkel, hiszen ez úttal a kapacitásnak nincsenek határai. Mivel függvényekkel, analóg módon írjuk le ezeket a modelleket, bármilyen közel mehetünk hozzájuk, semmilyen minőségi változást nem fogunk tapasztalni a megjelenítésben. Ha pedig elérkezünk odáig, hogy meg kell jelenítenünk az adott modellt, akkor nincs más dolgunk, mint az addigi spline-os adatokat átalakítani a már ismert poligonos adattömeggé, és ezt kirajzolhatjuk a képernyőre. Ha ez dinamikusan van kezelve, akkor nem szabad, hogy érzékeljünk különbséget két állapot között. A vektorfont a legszemléletesebb példa a spline-okra. Aki használt már ilyet, az tudja, hogy ezeket a fontokat végtelen nagyságig lehet nagyítani, míg bitmapes társaik esetében a törések hamar megjelennek a görbületekben. A legtöbb 3D-s program valamilyen szinten támogatja ezeket a spline felületeket; a Maya a legismertebb és a legtöbbet alkalmazott program. A programok többsége még poligonokat használ, de akadnak már hibrid megoldások is, ilyen a Quake 3, illetve a Messiah. A spline felületeket leggyakrabban még csak



tájmodellezésre használják, mivel a számolásigényük nagyon nagy. Nem csak játékokban alkalmazzák azonban a spline-os technikát, hiszen a kedvelt Mátrix számítógépes effektjeinek a nagy része így készült. A spline-os technikával létrehozott modelleket elég egyszer elkészíteni, a program és a hardware környezet fogja eldönteni, hogy milyen szinten használjuk fel ezt a modellt a poligonokra való leképzés során.

TOMB RAIDER PSX

A játék (mint ahogy a legtöbb Playstationös 3D-s program) a BSP Tree típusú adatstruktúrát használja, melynek segítségével a képernyőre kerülő poligonok száma jelentősen lecsökkenthető, így komoly sebességnövekedés érhető el. (Egyszerűbben fogalmazva: azokat a poligonokat nem jelenítjük meg, melyek adott nézőpontból nem látszódhatnak.) A rendszer egyik nagy hiányossága, hogy csak statikus feladatokra használható igazán jól, mondjuk szobák lemodellezésére. Azonban mindnyájan tudjuk, hogy a játékok nem csak ennyiből állnak, dinamikus elemek is bőven akadnak bennük. Gyakran előfordul ebben a játékban, hogy a kép, amelyet éppen látunk furcsa lesz, valahogy mintha a hátul lévő tárgyak előrébb lennének. Mindezeket a hibákat a Zbuffer már orvosolja, de lévén, hogy PSX-en nincs ilyesmi, látványbeli hibák gyakran láthatók.

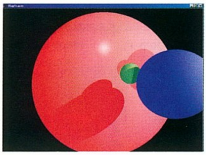
ÍGY ÉRDEMES ELKEZDENI

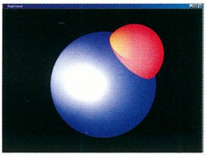
Ha valaki komolyabban szeretne 3D-vel foglalkozni, akkor mindenképpen azt ajánlom neki, hogy kezdje a sugárkövetéssel (ray-tracing), amely ugyan nagyon lassú, azonban a 3D-s világok szerkezetét ezen keresztül érthetjük meg a legjobban. Az sem elhanyagolható szempont, hogy nagyon kevés programozással nagyon látványos eredmények érhetők el így. A fizikai modellt, az árnyékolási algoritmusokat, a textúrázást és még a spline-okat is megismerhetjük, ha ray-tracer programot készítünk. Az alapok ismerete után gyakorlatilag fél nap munkával előállíthatjuk saját ray-tracer programunkat. Ez megjelenítésben sem túl bonyolult feladat, hiszen mindössze egyetlen képponttal kell foglalkoznunk egyszerre.

A jobb megértés kedvéért riportalanyunk elkészítette az említett apró programocskát, melyet némi magyarázó szöveggel, no meg a forráslistával együtt megtalálhattok a CD-n.

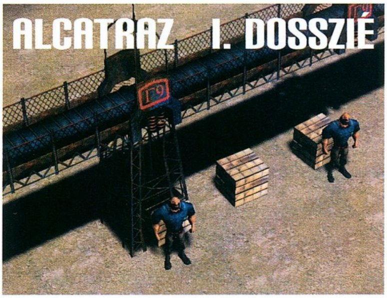
Mára ennyi fért bele ismerkedésbe, találkozunk a következő alkalommal. Szeretném, ha azokkal a témákkal és konkrét kérdésekkel foglalkoznánk, melyeket ti vettek fel, ennek jegyében várjuk leveleiteket és e-mailjeiteket. Játékfejlesztéssel kapcsolatban ellátogathattok a Philos Laboratories honlapjára is (www.philoslabs.com), itt akár még fejlesztőnek is jelentkezhettek.

Bear™



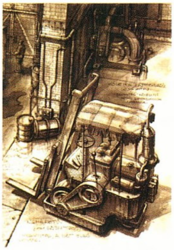


ALCATRAZ I. DOSSZIÉ



Lehetőséget kaptunk a Philos Laboratories csapatától, hogy következő játékukat, mely Alcatraz névre hallgat nyomon kövessük a műhelytitkok rovatban folyamatosan beszámolva a fejlesztés egyes fázisairól hónapról-hónapra. A játék tervezése már a Theocracy befejezése előtt elkezdődött, hiszen a csapat úgy szeretett volna kiadót választani magának a Theóhoz, hogy egyben egy későbbi játék kiadását is hozzáköti a megjelentetéshez. A valóságban persze ez nem így történt, hiszen hiába a UBI Soft a kiadója a csapat első programjának, a német CDV kiadónak annyira megtetszett az Alcatraz név és a hozzá tartozó játék, hogy megkötötte a szerződést a projectre.

Az elején két elképzelés volt a játékkal kapcsolatban: az egyik az volt, hogy a börtönigazgatót alakítjuk, a másik szerint pedig a rabok szerepébe kell bújnunk. A börtönigazgatónak az lett volna a feladata, hogy megakadályozza a rabok szökését az intézetből. Mindez 3D-s stratégiai környezetben valósult volna meg. A kiadó kérésére végül is pont az ellenkezője fog megvalósulni, az Alcatraz menekülős stratégiai játékká alakult át. Történetünk a távoli jövőben játszódik, amikor is politikai rabok szerepébe kell bújnunk, kiknek mindössze az volt bűnük, hogy az uralmon lévő Rend nevezetű szervezet tevékenységét bírálták. A rabok mind a Hang nevű csoportosuláshoz tartoznak a játékban, és értelemszerűen a hatalom megdöntésére készültek. A rabok mindegyike - a vezetőket is ideértve - különleges tulajdonságokkal rendelkezik, melyeket könnyűszerrel felhasználhat a szökéshez. Különböző börtönöket kell „meglátogatnunk „ a játék során, melyek mind más és más környezetben vannak. A játékban nemcsak stratégiai érzékünkre, hanem ügyességünkre is szükségünk lesz nagyjából olyan arányban, mint ahogy azt a Commandosban láthattuk. Minden börtönhöz több fejtörő és puzzle tartozik, melyek mind a játékos segítségére lehetnek a szökésben. Az alapspecifikácók, valamint az alaptervek most készülnek a játékhoz. Ez utóbbinak a game, a software és az art design terv külön része. A saját 3D-s engine ezekkel párhuzamosan készül, s ha a kiadó ezzel nem lesz elégedett, akkor még az is előfordulhat, hogy vásárolni fog valamilyen engine-t a játék alá. Előzetes tervek szerint a program 2001 őszén jelenik majd meg.



CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

THE SIMS

Játék közben nyomjuk meg a CTRL+SHIFT+C kombinációt, majd gépeljük be a következő kódokat:

klapaucius 1000 Simoleon, azaz helyi valuta kerül a tárcánkba.
water_tool Vizesárkot vagy kis tavat áshatunk a ház köré, de akár aszobába is.
grow_grass # (1-150) Betemethetjük az előbb kiásott árkokat...
set_hour # (1-24) Az idő visszaállítása, ha a nap 24 órája kevés.
sim_speed #(-1000 to +1000) A játék sebességét állíthatjuk be így.
interests Simünk érdeklődési körét tanulmányozhatjuk.
autonomy # (1-100) Simünk IQ-ját, önálló akaratát változtathatjuk ezzel.
map_edit # (on/off) Segédvonalas térkép be/kikapcsolása.
route_balloons on/off Magyarázó lufik be/kikapcsolása.
sweep on/off Hát ez valami erőforrásteszt-féle lehet.
tile_info on/off Infoablakot nyit a sarokban, be/ki.
log_mask Az események rögzítési módjának állítása.
draw_all_frames on/off Bekapcsolva a progi minden frame-et kirajzol, nem mulasztunk el egy pillanatot sem.
history A család történetének kinyomtatása (nekem nem ment).
edit_char Ez nem műxik.
lot_size # Ez sem.
! (felkiáltójel) Utolsó cheat ismétlése.
; (pontosvessző) Több cheat parancs kiadása egyszerre.

Gyors pénzszerzés módja:

A klapaucius beütése után újra CTRL+SHFT+C, majd „!;!“ (akár hatvanszor egyszerre!) = legfeljebb 60000 dollinger a zsebünkbe ugrik.

Időmegtakarítás

Sokunknak a szemeteszsák kicipelése az út melletti konténerbe időrabló tevékenységet jelent. Megoldása: amint Sim Géza kiveszi a teli zsákot a szemetesvödörből, canceleljük az ürítésre irányuló parancsot. Ekkor utasítsuk a padlón heverő szemét összeszedésére, mire varázslatos módon a zsák kiürül, és ezt akárhányszor eljátszhatjuk.

Fizetetlen számlahegyek...

Várjunk, míg a következő adag számla megjön, mielőtt befizetjük az elsőt. Amint az belekerül a postaládába (zászló fel), vigyük ki az elsőt befizetés céljából, mire a frissen érkezett fizetési kötelezvények huss, köddé válnak! Így csak minden másodikat kell befizetnünk, jöhetnek a luxuscikkek a megtakarított összegből!

Lebegő házikó

Alátámasztás nélküli, a levegőben lebegő házat építhetünk némi furfanggal. Az alsó szintként csomó oszlopot kell felállítanunk, majd erre második szintként elkezdhetjük a tényleges kéjlak felhúzását. Mindent építsünk úgy, mintha a földön állnánk (ne feledjük a lakórészbe felvezető lépcsőt sem!), majd amint kész, eltörölhetjük a pilléreket a föld színéről. TaDam!

THIEF GOLD

Saját pályák

Kérjünk teljes installt a telepítéskor, majd a Goodies könyvtárból tömörítsük ki a DromEd programot a felrakott Thief könyvtárba. Belépve a programba elkészíthetjük és használhatjuk saját pályáinkat.

Pályaugrás

A CTRL+ALT+SHIFT+END lenyomását követően a következő pályán találjuk magunkat. Ez a cheat csak azért rossz, mert nem kapjuk meg az átugrott pálya aranyait.

Blooper küldetés

A játék könyvtárában található user.cfg file editálásával a 16., titkos pályán kezdhetjük a játékot. Az alábbi sorokat kell elhelyeznünk a text file-ban:

play
starting_mission 16

A játék másik megoldást is kínál: az első CD-ről installáljuk fel a Dromedet (Goodies directory), majd indítsuk el, töltsük be a 18. Küldetést. Ezután az ALT-G megnyomásával ezen a ponton beléphetünk a játékba.

CARNIVORES 2

Játék közben gépeljük be a debugup szót, amellyel debug üzemmódba kapcsolhatjuk a játékot. Ilyenkor látjuk a koordinátákat, valamint a lövéseink a dinókat nem sebesítik meg.

Használható billentyűzetkombinációk:

CTRL	gyorsabb futás
SHIFT+S	lassabb rajzolás
CTRL+N	nagy ugrás
SHIFT+T	Frame Rate kijelzése
TAB	teljes térkép

Cheat nélkül is használható billentyűk:

SHIFT+L	repülés
SHIFT+F V.	köd ki/be
SHIFT+M 3D	tárgyak ki/be

Nagy fal

Ha a debug mód be van kapcsolva, és nagy fallal találkozunk a hegyek tetején (pl. Fort Caskin környékén találhatunk ilyesmit), könnyedén felugorhatunk a tetejére, ha használjuk a szuper ugrást.

Hunter duplikációja

A log képernyőn jelöljük ki a huntert, akit le szeretnénk másolni, majd töröljük ki a nevét. Nevezzük el valamilyen más néven, és az új teremtmény máris megjelenik. Ez a kis cheat nem érinti az eredeti teremtményünk pontjait és képességeit.

NERF ARENA BLAST

Üssük be a ~ jelet a pálya kiválasztása előtt:

Pályanevek:
AR-Asteroid
AR-Barracuda
AR-Luna
AR-Orbital
AR-Sequoia
AR-Sky
AR-Tut
Autoplay
Entry
Nerf
Nerf-Plaza
PM-Amateur
PM-Asteroid
PM-Barracuda
PM-Champion
PM-Luna
PM-Orbital
PM-Sequoia
PM-Sky
PM-Tut
PMX2-Luna
PMX-Asteroid
PMX-Luna
PMX-Orbital
RR-Amateur
RR-Asteroid
RR-Barracuda
RR-Champion
RR-Luna
RR-Orbital
RR-Sequoia
RR-Sky
SH-asteroid
SH-Barracuda
SH-Luna
SH-Orbital
SH-Sequoia
SH-Sky
SH-Tut

Játék közben aktiválhatjuk az alábbi kódokat, melyeket a ~ beírása után gépelhetünk be, majd üssük le az Entert

God	isten mód
allammo	teljes fegyverzet
fly	repülő mód
ghost	nincs clipping
walk	nincs repülés

LEGO ROCK RAIDERS

A főképernyőn gépelhetjük be az alábbi kódokat:

LRRWARP	összes pálya
LRRVE	összes járgány
LRRMONTY	az összes emberünkből Rock Monster lesz

NOX

A konzol képernyőbe írhatjuk be az alábbi parancsokat a Racoiaws begépelése után:

help cheat Cheatek listája
cheat ability karaktertulajdonságok nullázása
cheat goto {waypoint | x y} az adott nevű, vagy koordinátájú helyre ugrik
cheat health egészség feltöltése
cheat mana manna feltöltése
cheat level # folytatás a # pályán
cheat spells az adott pálya összes varázslata
cheat gold # arany adása a karakternek

Bear™

HP Vevőszolgálat: 382-1111 www.hp.hu

Megtévesztően valósághű.

Ugye szinte tart attól, hogy a szemébe pattanhatnak ezek a szikrák, annyira valósághűek? Megnyugodhat, ez csak egy másolat, amely a létező legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárással készült. Ezt nyújtja Önnek a Hewlett-Packard forradalmi, PhotoREt precíziós technológiája.

Képes akár 29 tintacseppet elhelyezni minden egyes mikroszkópikus ponton, ráadásul mindezt rendkívül gyorsan. Bármennyire sietős is az Ön dolga, mindig egyedülálló fotóminőségű képeket fog kapni. Ezt senki nem csinálja jobban. Legföljebb maga a valóság.

HP PhotoSmart és DeskJet nyomtatók

hp

invent

HELYHIÁNY MIATT

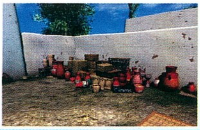
Újból eltelt egy hónap, ismét jelentek meg játékok, melyeket csak azért is bemutatunk! Ezúttal e havi hírcsokrunkban a történelmi kalandokat, a mondákat és a stratégiát kedvelőknek próbálunk meg kedvezn de hírt adunk még egy logikai játékról is. Lássuk hát!

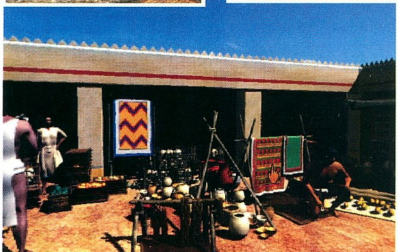
SAGA

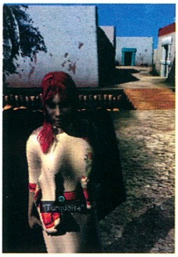
A vikingek klánja volt a középkor egyik rettegett harcos népe. Ebben a játékban bizonyíthatjuk rátermettségünket, ugyanis több harcos faj között kell magunkat előre küzdeni, míg végre el nem érjük az egész világ feletti uralmat. Ehhez kétféleképpen járulhatunk hozzá. Elpusztíthatjuk őket, de be is hódíthatjuk az ellenséget. Ez utóbbi célravezetőbb, mert a leigázott népek klánunk becsületét növelik. Ez pedig harcosaink tulajdonságán meglátszik. *„Az embereknek, elfeknek, törpéknek, trolloknak, kentauroknak és óriásoknak mind be kell hódolniuk neked, különben nincs helyük e világon!"* Ez az idézet a CD-n található teljes (!) magyar nyelvű kézikönyvből való. A harc mellett foglalkoznunk kell az építkezéssel és a mezőgazdasággal is. Ez utóbbira a gyengébbik nem kitűnően használható. Nemcsak a földet művelik meg, hanem a fákon, bokrokon található gyümölcsöket is leszedik. Télen nincs annyi munka, így szabadidejükben a jégen való horgászással töltik el az időt. Saját falunkon belül a cserekereskedelem fontos szerepet tölt be. A nyersanyag egész hosszú utat jár be, míg végre fegyver lesz belőle. Több helyre csak szállító hajóval tudunk eljutni. Minél többen eveznek, annál gyorsabban haladhatunk vele. Ez azért némi kockázattal jár, mert ha eljön a tél, a víz befagy, és a tengeren rekedünk. Ilyenkor kénytelenek vagyunk kiszállni, és a jégen továbbközlekedni. A játékot leginkább a Settlers sorozathoz tudnám hasonlítani, melyben az Age of Empire motívumok is fellelhetők. Az itthon forgalomba kerülő játék TELJESEN magyar nyelvű! Tiszteljétek meg a készítők munkáját azzal, hogy eredetivel játszotok.

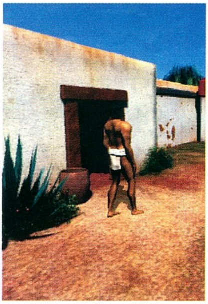
AZTEC

Íme egy újabb ritkaságszámba menő játék, mely az azték birodalom utolsó éveit próbálja meg feldolgozni. Különlegessége, hogy külön régészcsoport dolgozott a helyszínek kialakításának hitelességén. A kalandjátékban fiatal vadászt játszunk, aki belecsöppen egy bűnügy kellős közepébe. Természetesen – ahogy az ilyenkor lenni szokott – a gyilkosság gyanúja ránk terelődik. Bizonyítanunk nem lesz könnyű, mert még elfogatóparancsot is adtak ki ellenünk. Történetünk során bejárhatjuk a középkori birodalmat, emberekkel társaloghatunk, akik között nem feltétlenül csak barátokra lelünk. Rengeteg megfejtésre álló rejtély vár ránk hosszú utunk során. A játék irányítása egyszerűnek mondható. Csak ki kell jelölni a továbbhaladás irányát, ahova rövid animálás után megérkezünk. Ahol valamilyen műveletet végezhetünk (beszélés, továbbhaladás, felvevés, használat, hallgatózás, információ), ott az egér mutatója automatikusan átvált. A térképen választhatjuk ki, hogy melyik helyszínen akarunk behatóbban szemlélődni. Némely helyekre az őrök makacssága miatt nem tudunk rögtön bejutni. Kezdetben némi pénz áll rendelkezésünkre, melyből olyan tárgyakat vásárolhatunk, amelyek később segítségünkre lehetnek. Az utunkba kerülő tárgyakat a tarisznyánkba rakhatjuk el. Ezt a jobb gomb megnyomásával tehetjük elérhetővé. A program különlegessége az enciklopédia, melyben a régészek eredeti fényképeket és rajzokat mutatnak be. A történet előrehaladtával a kódexbe minden döntőbb jelentőségű mozzanat bekerül, melyeket vissza tudunk idézni segítségképp. A játék zenéje nekem egy idő után unalmasnak tűnt.









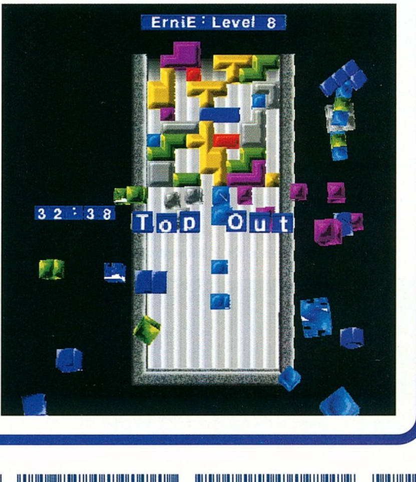
BLACK MOON CHRONICLES

Nem is emlékszem, hogy mikor láttam ennyire jól kidolgozott intrót, mint amelyik ennek a játéknak az elején található. Ráadásul a bemutató hosszára sem lehet panasza senkinek. Egyébként csak az egymással harcoló felek haderejéről kapunk némi ízelítőt belőle. Ami viszont már ekkor kiderül: a mágia, a megidézés tudománya nem kevés szerepet kapott a játékban. Induláskor többféle játékmód közül választhatunk. Természetesen a kampány lehetősége is adott. Ekkor előre megtervezett út során hajthatjuk végre a feladatokat, melyek általában védelmezésről szólnak. A harc nem a nagy térképen történik, az csak a megállóhelyeket jelöli. Tulajdonképpen úgy is felfogható, mintha ez lenne az epizódokat jelölő rész. A csata a sokkal részletesebben kidolgozott, madártávlatból látható térképen történik. Meglepő módon az itt található állatok animációja jobbnak mondható, mint az ellenségé. Kezdetben csak mi magunk vagyunk. Harci lehetőségeink a kardforgatás tudományára korlátozódnak, de az epizódok előre haladtával újabbnál újabb mágikus varázslatokkal ismerkedünk meg, melyek hatóereje egyre nagyobb. Természetesen nem árt, ha az igéket a távolból szórjuk az ellenségre, mert az ütéseket nem bírjuk a végtelenségig. Sebesülésünkből kigyógyulhatunk, ha pihenünk, ekkor ugyanis feltöltődünk. Ugyanez a varázslásokra is elmondható. Nem lehet végtelenszer egy-egy varázslást végrehajtani, mert a mannánk fogy, pihenéskor viszont visszanyerjük. A varázslat minél komolyabb, annál nagyobb veszteséget szenvedünk a meglévő pontjainkból. Később már nemcsak saját embereinket irányíthatjuk, hanem a faluk testőrségének tagjait is. Thx Ionix!

THE NEXT TETRIS

Talán nincs olyan ember a Földön, aki ne tudná, hogy milyen játék is az a Tetris. Ezt az egyszerű, de ugyanakkor nagyszerű játékot az Alekszej Pajitnov névre hallgató orosz úriember találta ki valamikor 1985-ben. Azóta számtalan verzió jelent meg belőle, de a lényeg mit sem változott. Népszerűségét mi sem bizonyítja jobban, mint az, hogy az utcán és a tömegközlekedési járműveken is sokan űzik a játékot. Íme ismét egy olyan verzió, amely kicsit más, mint a többi. Ez abban nyilvánul meg, hogy az aláhulló darabokban van olyan is, amelyik kétszínű. Ebben még nem lenne semmi különös, de az ilyen darabok kettéválnak, ha úgy forgatjuk őket. Ha valamelyik kétszínű olyan helyre kerül, ahol üreg marad alatta, a második szín tovább hullik. Ez alól akkor van kivétel, ha a második szín a saját színét tartalmazó mellé kerül, ekkor ugyanis egybe olvad vele. Lehet, hogy ez így első hallásra bonyolultnak tűnik, de higgyétek el, sokkal egyszerűbb az életben. Én, amikor leültem mellé egy kicsit játszani, csak pár percet akartam vele foglalkozni, mondván: már eleget Tetriseztem életemben. Aztán azt vettem észre, hogy már több mint egy órája előtte ülök. A kezdő sorok száma az induló fokozattól függően változik. Minél magasabb szinten vagyunk, annál több a hiányos sor kezdéskor, ill. a darabkák annál gyorsabban esnek lefele. Lehet pontozásra, időre vagy akár ketten egymás ellen is játszani. Az elkövetkező darabkákat a jobb oldalon láthatjuk. Nem árt erre figyelni, sokat segíthet az előre kalkulálásban. A program az eredeti játékot is tartalmazza. A készítők névsorában több orosz is fellelhető.

ErniE



CEBIT 2000

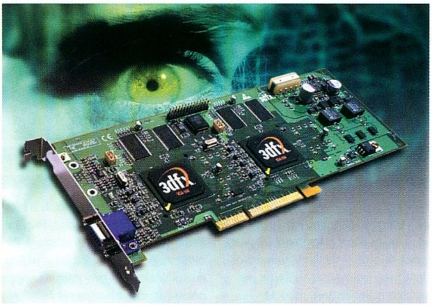
Ebben a hónapban a szokásos hardver hírek helyett a világ legnagyobb Információ Technológiai kiállításáról, a CeBIT 2000-ről tudósítunk. A PC Guru és a Chip Magazin közös stábja – immár a szokásoknak megfelelően – három teljesen napot töltött el Hannoverben, hogy megpróbálja feltérképezni a közeljövő hardveres fejlesztéseit, illetve, hogy megmártózva a kiállítás semmihez sem fogható légkörében képet alkothasson az elkövetkező időszak trendjeiről. Utóbbit röviden összefoglalva mindössze két hárombetűs szót kell kiemelnünk: MP3 és DVD. Bármennyire is próbálták jogi alapon ellehetetleníteni az MP3-at, a CeBIT-en látottak alapján azt kell mondanunk, hogy 2000 lesz csak igazán a népszerű tömörítés éve. A kilences pavilonban sétálva szinte minden második standon bemutattak valamilyen hordozható MP3 lejátszót, az pedig igazi áttörést jelenthet, hogy a piac a silány minőségű termékektől kezdve egészen a kiemelkedően igényes modellekig le van fedve (no name gyártók - Sony). Hasonló a helyzet a hordozható és asztali lejátszók illetve a DVD ROM-ok terén, talán azzal a kivétellel, hogy ez már egy félig-meddig bevezetett technológiát hivatott elterjeszteni.

Ettől elvonatkoztatva a szigorúan vett számítógépes piac is kirukkolt meglepő bejelentésekkel, így fókuszálva a jelen népszerű gyártóira részletesen beszámolunk a grafikus kártyák és a processzorok jövőjéről.

Időközben a Game Developers Conference is számos érdekességgel szolgált a piaci trendeket követni próbáló halandók számára, így a CeBIT-en begyűjtött információkat számos esetben kiegészítettük.

3DFX, MATROX, S3, ATI, NVIDIA – EBBEN A SORRENDBEN?

Természetesen a kiállítás kapcsán számunkra a legérdekesebb kérdés az volt, hogy az elkövetkező fél évben (a fejlesztési ciklus új alapegysége) hogyan alakul a grafikus kártyák piaca, lesznek-e nagy átrendeződések, vagy az előzetes bejelentések alapján már most elkönyvelhetjük a Voodoo5 és az NV15 páros uralmát. Bár a CeBIT kezdetén, a felszínen nem sok jel utalt a lényegi változásokra, azért a kulisszák mögött megtekintett bemutatók alapján már

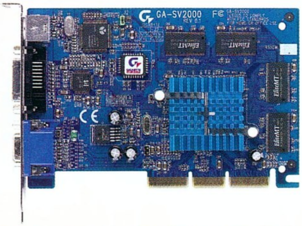


következtetni lehetett a meglepő fordulatra.

Első utunk a 3dfx standhoz vezetett. A kilences pavilon folyosóit róva felrémlett bennem, hogy tavaly a Voodoo3 launch alkalmával milyen lázasan kerestük a 3D gyorsítók legendás fejlesztőjét. Jelenleg még az izgatott szót sem találtam volna helyénvalónak, tekintettel a következő generációs voodoo kártyák mérsékelt innovációjára (persze a gyorsaság és az egekbe szökő fill rate fontos tulajdonságok, de nem kecsegtetnek semmi „soha nem látott” élménnyel). Más kérdés, hogy a standot megpillantva el kellett ismernünk, hogy a 3dfx-nél bizony igencsak értenek a külsőségekhez. Az új kártyacsaládot bevezető – a jövőt és a misztikumot mesterien ötvöző – design pár perc erejéig újra igazi voodoo hívővé fanatizált, akkor és ott úgy éreztem, hogy amint csak lehet, nekem minimum két VSA-100-as fog a gépemben duruzsolni. Tovább fokozta a lelkesedésünket, hogy a bemutató gépeken (sajnos ezek még nélkülözték a Voodoo5 erejét) a cég tradicionálisan jó kapcsolatainak köszönhetően ki lehetett próbálni pár megjelenés előtt álló játék teljes változatát (MDK2, Messiash, Vampire the M). A show csúcspontjaként pedig megjelent a színen Lara Weller, az éppen aktuális Lara Croft modell. Érdekes, hogy sokan a holland lányt tartják az eddigi „leggyengébb” Larának, ami szerintem megdöbbentő tévedés, legalább is az első soros tapasztalatok alapján:). Ennek megfelelően a behirdetett időpontban eszméletlen tömeg gyűlt össze a stand körül, az emeletről szétszórt dedikált pólókért pedig valóságos helyi küzdelmek lángoltak fel. Közben végig ment a nagy zene (Tim Lyall, ismert angol DJ kevert élő setet), Lara pózolt a tv-nek, a fotósoknak, a magával ragadó hangulat pedig szemmel láthatólag azt sugallta, hogy a 3dfx soha nem látott népszerűségnek örvend, piaci pozíciói megingathatatlanok. Kicsit kikerülve a mágia hatása alól az ébredés a csöndesebb „média szobában” meglehetősen keserűnek bizonyult. Bár a gépekben itt már Voodoo5-ösök nyomultak, szinte minden bemutató alkalmával tanúi lehettünk, hogy a bétás meghajtók a kártyákat miként fogják vissza. A sebesség hiányában a zárt demonstráció a T-Buffer digitális mozihatásokra és a full-scene anti-aliasing megvillantására korlátozódott. A teljes anti-aliasing valóban meggyőzően tűntette el a Quake lépcsőin az idegesítő vonaltöréseket, így aki sokat játszott a népszerű first person shooterrel, az biztos értékelni fogja a hardveres megoldását. (Időközben az 5.08-as NVIDIA detonátor driverben a full anti-aliasing már bekapcsolható funkció. Más kérdés, hogy a 3dfx erre reagálva gyorsan kifejtette,

GIGABYTE - A KÉK VIPERA?

A Gigabyte az a cég, amelyik valamilyen útón-módon eddig még mindig kijárta, hogy kártyát építhessen a többi OEM számára elérhetetlen chipek köré. E tradíció folytatásaként a CeBIT-re már működő példányokat hoztak a „kék" Savage 2000-ből. Figyelembe véve a Gigabyte kártyák minőségét és a szoftverek igényességét könnyen lehet, hogy a ViperII helyett sokan a GA-2000 mellett döntenek majd.



OLYMPOS

OLYMPUS - SÖTÉT JÖVŐKÉP?

Az Olympus a CeBIT-en mutatta be a korábbi multimédiás szemüvegének két továbbfejlesztett változatát, az Eye Trek FMD-200-at és a professzionálisabb lehetőségekkel kibővített FMD-700-at. Talán emlékeztek még, hogy ezen a téren a mai napig a Guruban is bemutatott 3D Glasstorn számított az abszolút etalonnak. Nem véletlen a múlt idő, hiszen az FMD szemüvegek legalább olyan minőségben adták vissza az éppen aktuális videó forrást, mint annak idején a Sony terméke. A standon repülőgépekből kiszerelt székekben lehetett elmélyülni a hordozható DVD lejátszó és az EyeTrek által nyújtott élvezetekben. Kiegészítő termékként ajánlották az Eye Trek Cordless TV-t, amelynek a segítségével 100 méteren belül vezetékek nélkül is használhatjuk a szemüvegeket. A küldő egységre a jelforrást, a fogadóra pedig az FMD irányító egységét kell csatlakoztatni. Amennyiben ez megvan, akár a kerti napágyban heverészve is élvezhetjük a technika egyre elképesztőbb lehetőségeit.

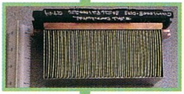
(Számomra a mai napig felejthetetlen élmény volt Mocsy vélekedése, miszerint az ilyen eszközök használata magában foglal egyfajta akaratlan elhidegülést, befelé fordulást. Részemről a jövőt nem látom ilyen sötéten, főleg, hogy a Glasstorn tesztelése során pár napig bele is kóstolhattam a szituációba. Mindez csak annyit jelentett, hogy a felesleges vagy kifejezetten szórakozásra szánt időmet kényelmesebben ki tudtam használni. Erről szól az FMD „család" is, kicsit futurisztikus köntösben persze. Épp ez benne a jó.)

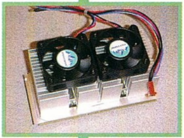
OLYMPOS

hogy ez „egyszerűen" szoftveres megoldás, annak minden hátrányával karöltve. Ezt a kipróbálás után csak megerősíteni tudjuk. Bár azt ne felejtsük el, hogy az 5.08-as driver közel sem végleges, és az is elképzelhető, hogy az NVIDIA tudta nélkül került a felhasználók kezébe. Vagy nagyon is tudatosan épp a vetélytárs idegesítése végett...) A Quake3 mellett még a Pod Racer élesedett ki a szemünk láttára, ráadásul megfelelő sebességgel, ám a használt konfiguráció itt a Macintosh volt. A T-Buffer lehetőségei közül a motion blurt volt szerencsénk élőben is megtapasztalni, a programozható depth-of-field és a beígért soft árnyékok és tükröződések egyelőre nem működő funkcióként lapultak a kártyákban. A „mozi" hatással felvértezett (ez annyit takar, hogy a karakter legfeljebb négy fázisban fokozatosan elmosódik) négyszeres sebzéssel rohangáló Quake3 modell tényleg nagyon látványos, bár jobban belegondolva a folyamatos játékban többnyire csak zavaró tényező lehet. Mindezek mellett nem árt szembesülni azzal sem, hogy ezek a hatások mindössze 800x600-as felbontás mellett futnak majd kielégítő sebességgel. Érdekes, hogy a fill rate királynak beharangozott következő generációs voodoo kártyákat éppen a kevésbé kiemelkedő technológiai újdonságaikkal próbálták bemutatni. Persze lehet, egyszerűen csak kényszerhelyzetben voltak, hiszen többször is elhangzott, hogy a driverek egyelőre nincsenek véglegesítve, ám rövid időn belül pótolják a hiányosságot. Amennyiben ez bekövetkezik, és a Voodoo5 (főként az 5000 és az 5500-as változat) időben piacra kerül, talán még a leggyorsabb, bár mérsékelt technikai fejlesztésekkel megáldott megoldásnak számít majd. Persze a 3dfx-nél megpróbáltak meggyőzni minket, hogy Ők minden tekintetben a játékosok igényeit tartják szem előtt, így ha kellő visszajelzés érkezik például a T&L hiányára, akkor az a következő generációs voodoo chipben már helyet fog kapni. Egyelőre még nincs értelme. Így volt annak idején a 32 bites grafikával is, ami azt hiszem, éppen eléggé bizonyítja ennek az erőltetett logikának a helytelenségét. Úgy tűnik, hogy a saját textúratömörítési eljárásuk is vereséget szenvedett, hiszen az S3 megoldását már az összes nagyobb vetélytárs licencelte. A pár hete közzétett pénzügyi jelentések alapján a 3dfx-nek viszont a Voodoo5 sikere létkérdés, ellenkező esetben könnyen lehet, hogy a nagyszámú elbocsátások ellenére is igen komoly anyagi nehézségekkel kell szembenézniük. A tesztkártyákat április elejére ígérték, így ha minden jól megy, ezt követően pár héttel az első dobozos Voodoo5-ösök már a boltokban lehetnek. A kérdés az, hogy április végére a

nagy vetélytársaknak lesz-e gyorsabb piaci termékük, illetve, hogy a márkahű vásárlók mellett a marketing képes-e meghódítani a fokozatosan bővülő piac új fogyasztóit (hiszen ők nyilván nem fognak várni egy-egy beígért kártyára, bármilyen paraméterekkel is rendelkezzen az).

A rivalgás és dicsfény árnyékában az NVIDIA nem sok jelt adott magáról. A videokártyák piacán a K+F pártolásáról elhíresült chipgyártó jelenleg a GeForce256 sikereit aratja le. Ennek köszönhetően jóval kevesebb bírálat éri, mint a 3dfx-et, így aztán nem szorul állandó magyarázkodásra, ami viszont kihat a cég megítélésére. Az apránként kiszivárgó technikai paraméterek alapján pedig úgy tűnik, hogy továbbra is elkötelezett a járatlan utak kiszabásában. Igazából a soron következő alkotásukat hasonló titoktartás övezi, mint az első RivaTNT chipet. Netes pletykák szerint a cég egyik szóvivője kijelentette, hogy az NV15 már kész van, de a CeBIT-en látottak alapján nem kell sietniük a kiadással. Azaz nem rontják a saját piacukat, és hagyják kifutni a GeForce-okat. Persze ez lehetne blöff is, de ha már NT alatt léteznek hozzá driverek, azért az sejtet valamit a készültségi fokból. Sőt, a napokban megrendezett Game Developer Conference-en a Microsoft-féle X-Box bemutatón pedig a technológiai demók a hírek szerint NV15-ön futottak... Közben mintegy mellékesen a legutolsó nem hivatalos meghajtójukkal közel 20%-os teljesítménynövekedést értek el, továbbá szoftveresen elérhetővé tették az S3TC-t és a full anti-aliasingot. Végül érdemes megemlíteni, hogy olyan cégekkel kötöttel stratégiai szövetséget, mint a Microsoft, az Elsa vagy az Interplay (utóbbi teljesen optimalizálni fogja a játékait az NVIDIA chipjére, így az ígéretek szerint minden létező technikai újítást ki fognak használni). Bár a várt bemutató a CeBIT-en elmaradt, azért az feltételezhetjük, hogy az NV15-tel szerelt kártyák még a nyár előtt megvásárolhatók lesznek.





Az S3 és régi kedvencünk, a Matrox nem sok újdonsággal szolgát (azaz utóbbi igen, de „csak" nagyon sokáig nem leközölhető információ formájában:(). A Viper márkanév, valamint e kisebb cég szoftverfejlesztő potenciálja a Diamond felvásárlásával egy csapásra az S3 kezébe jutott. Ennek eredményeképpen a Savege2000 már „házi" kártyában mutatkozott be több-kevesebb sikerrel. A ViperII-ről részletes tesztet olvashattok az újságban. A Matrox új terméket csak a professzionális videófeldolgozás terén mutatott be, és tisztán látszott a cég mentalitásán, hogy a jövőben is a „komolyabb" piac igényeinek kielégítésére fókuszálnak majd. Ennek jegyében a G400 széria egyelőre nem frissül (hiszen

AMD, INTEL - ?

Mindkét cég a CeBit után nem sokkal jelentette be processzorainak 1 GHz-es változatát; ez a lépés volt valószínűleg az utolsó a hónapok óta tartó marketing-háborúban. A küzdelem valamikor a múlt év végén kezdődött, amikor az AMD rendre az Intel előtt mutatta be az Athlon egyre gyorsabb változatait. A kontrák és rekontrák eredményeképpen az eredetileg csak az év második felére ígért gigahertzet végül március első napjaiban elérték, azonban bizonyos részleteket egyik cég sem akar nagydobra verni.

Mindjárt az első a procik leválogatása: a jobban sikerült 800 MHz-es és annál gyorsabb processzorok többségét mindkét fél gyáraiban összegyűjtik, és ezeket adják el 1 GHz-esnek. A stabilabb működés érdekében pedig mind az AMD, mind az Intel a tuningoláshoz folyamodott: a chipek ugyanis megemelt feszültségen működnek, a PIII-ak kb. 0,05, az Athlonok 0,15 Volttal a hivatalos értékek felett. Így aztán mindkét procihoz elképesztő méretű gyári hűtőborda jár.

A másik az ár kérdése: a K7 1299 USD, az Intel procija a maga 1000 dolláros árával bizony sokkal olcsóbb. Cserébe a PIII 133 MHz-es rendszerbuszt igényel, tehát csak i820/840-es alaplapban működik – vagyis amit a vásárló nyer a procin, azt el is bukja a RAMBUS memória igen borsos árán.

Ott van végül a teljesítmény. A PIII-as processzor Coppermine alapú, tehát integrált, teljes sebességű L2 cache-sel rendelkezik, ami ekkora sebesség mellett már igencsak szükséges, hogy folyamatosan lehessen adatokkal ellátni a processzort. Az Athlonon viszont az L2 cache külső, a processzorkártyán lévő IC-k formájában létezik, és nem bírja a magas órajelet. Így hát az AMD a cache-t a proci sebességének harmadán, 333 MHz-en üzemelteti, ami igen kevés. Az 1 GHz-es K7 ennek megfelelően a tesztekben 10-20%-kal lassabb, mint amit az órajel növelése alapján el lehetne várni. Így aztán a PIII jó néhány esetben megelőzi az Athlont; néha a 800 MHz-es változata is képes erre a bravúrra.

Csakhogy, és ez a végső poén, az Intel egyelőre nem képes korlátlan mennyiségű Coppermine-t gyártani, és éppen hogy kilábalóban van a februári hiányból. Így hát az 1G-s processzorokból nem is jut a közvetlen piacra dobozos verzió egészen őszig, csak a stratégiai partnerek (HP, IBM, Dell) kapnak belőle. Az AMD se képes a zökkenőmentes gyártásra, a leválogatás miatt megritkultak a 800 MHz feletti Athlonok a boltok polcain.

Szóval, amolyan felemás győzelem ez a mostani, alig mutat túl a papíron és html-es doksikon, melyeken át a marketing-stábok világgá kürtölték sikerüket. Innentől azonban jó ideig kénytelenek lesznek elcsendesedni, hisz legalább a nyár közepéig ellőtték az összes puskaporukat. A jelenlegi ígéretek szerint akkorra lesz aktuális a K7 új generációja, az integrált L2 cache-t végre megvalósító Thunderbird, melyet az AMD-nek az Intel legújabb CPU-ja ellen kell bevetnie (a PIII-at várhatóan le fogja körözni sebességben). Továbbá az „olcsó" Athlonnal, a socketes kialakítású, 128K L2 cache-sel készülő Spitfire is ekkorra várható; ez pedig a Celeronok ellenében hivatott piaci részesedést és hírnevet nyerni. A nagy kérdés az, hogy vajon az Intel on-die cache-re történő lassú átállásának okai felbukkannak-e az AMD-nél, és milyen hatással lesznek az új K7-ek megjelenésére. Ha az Athlon sikeresen veszi az akadályt, úgy az Intelre kemény ősz vár; ha ellenben új proci késni fog az, akkor az eddig elért sikerek kerülnek veszélybe.

Laa-yosh

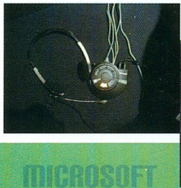
nincsenek rákényszerítve az egetverő fps-ek kipumpálására), bár a nyár közepén kiadják majd a 450-es változatot, amely azért a minőségi törekvések mellett némi sebességtöbblettel is szolgál majd.

Az ATI standon a feltűnően csinos lányok mellett (sajnos a képek elmaradnak, mert az USA-ban tartózkodó főnök laptopján ragadtak, így Ők is csak arra tudtak kérni minket, hogy fókuszáljunk a technológiai újításokra:)) pár igen érdekes termék is bemutatásra került. A RAGE Mobil 128 mellett az integrált megoldásuk számított igazi meglepetésnek, hiszen az előzetes mérések alapján ez közel kétszer olyan gyors lesz, mint a jelenleg egyedüli alternatívát képező Intel grafikus chip. A 3dfx-hez hasonlóan az ATI is nagy gondot fordított a látogatók szórakoztatására, ám az egész sokkal kevésbé tűnt hivalkodónak. Végül Ed Knight technikai szakértőnek köszönhetően információkat kaptunk a fejlesztés alatt álló új ATI chipről. Azóta a Charisma Engine és a Pixel Tapestry Architecture kifejezések már bejárták a világot, ám a CeBIT idején még óriási meglepetésként hatott, hogy épp a Rage megalkotói dolgoznak az egyik legdurvábbnak tűnő 3D-s fejlesztésen. Egyelőre a chip neve még nem tisztázott, de azt már tudni lehet, hogy igen fejlett TCL engine-nel (Transformation, Clipping & Lighting) látták el, illetve számos új képességgel, amely hardveresen segíti a karakteranimációt. A Pixel Tapestry pedig az első olyan grafikus architektúra, amelybe három független textúraegységet építettek pipeline-onként (szemben a jelenlegi grafikus processzorokkal, amelyekben egy, esetleg két egység található). Mivel a technológiai dokumentáció minden szempontból kapcsolódik a 3D-s játékok jövőjéhez, a következő számunkban mindenképpen visszatérünk rá egy részletes bemutató erejéig. Mindenesetre jelenleg úgy tűnik, hogy a hangzatos elnevezések mögött valóban értékes és figyelemreméltó fejlesztések állnak, ezért ha az ATI még a nyár előtt elkészül a kártyával, akkor könnyen lehet, hogy a jövőben az NV15 és az új Rage küzd majd a vásárlók kegyeiért.

shoebaron

MICROSOFT

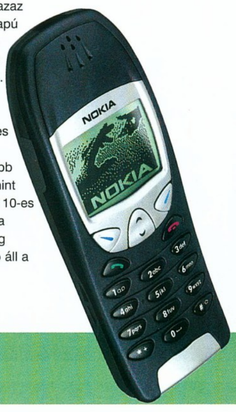
Készül a legnagyobb példányszámban eladott Force Feedbackes joystick, a SideWinder FFB Pro 2.0-ás változata. Újításképp feltuningolták a házi engine-t (erősebb, mint az elődje, de finomabb és részletesebb erő-visszacsatolásokra lesz képes), illetve az egész irányító kézbe illőbb formát kapott.
A megjelenésére október elején lehet számítani 100 dollár körüli áron. A Strategic Commandert kifejezetten valós idejű stratégiai játékokhoz fejlesztették, érdekessége, hogy az első tapasztalatok alapján például az Age of Kings (meglepő módon épp az, került a srácok kezébe:)) jól játszható vele. Ezzel már túlnő a hasonló jellegű polipoknak szánt próbálkozásokon, ám a végső megítéléssel még várnánk egy részletes teszt erejéig. Szintén október elején, 60 dolláron fog kezdeni.



MICROSOFT

NOKIA - KOMOLY KÜLSŐ, KOMOLY BELSŐ?

A 7110-es megjelenését követően páran már biztos forrásból tudni vélték, hogy az új "médiatelefont" (ahogy azt a lifestyle lapok nem győzték hangsúlyozni:)) alig pár hónapos késéssel újabb csúcsmodell követi majd. A 3210-es utódjaként számon tartott mobilt a CeBIT-en már ki lehetett próbálni, így lehetőségünk nyílt arra, hogy pár perc erejéig megismerkedjünk a készülékkel. Külsőre örökölte a 3210-es masszív felépítését, ám a design már sokkal kifinomultabb, a végeredmény pedig jóval kecsesebb, komolyabb forma lett (jelentősen vékonyabb az elődjénél, ám legalább annyira kézbe illő). Tudását tekintve közelebb áll a 7110-eshez, sőt a beépített hanghívásnak és a képküldési lehetőségnek köszönhetően túl is tesz rajta. Természetesen a készülékről lehetőségünk van elérni a .wml kiterjesztésű oldalakat (azaz használhatjuk a WAP alapú szolgáltatásokat), illetve a menüben felfedeztünk egy teljesen új játékot is. E paraméterek ismeretében talán nem meglepő, hogy a 6210-es bevezető ára egyelőre magasabb lesz – legalább is Németországban –, mint amennyiért jelenleg a 7110-es vesztegetik. Így nyílván a megcélzott vásárlói réteg tekintetében is közelebb áll a 7110-eshez.



NOKIA

LOGITECH - A NAGY BEFUTÓ

A 3D gyorsítók és a processzorok piacán dúló háborúhoz képest a PC-s kiegészítők szegmense valóságos oázisnak tekinthető. A minőségi termékeiről híres Logitech tavaly rekordnyereséggel zárta az évet, számunkra pedig külön öröm, hogy a kelet-európai értékesítési hálózaton belül a jövőben Magyarországnak kiemelt szerepet szánnak. A már kész termékek közül a FFB-es egérről külön cikkben olvashattok, itt pedig szeretnénk megemlíteni a Pilot Wheel Mouse iMaces változatát, amely igazi designdíjas alakítás a Logitechtől. A PC-s „alap" egérként tökéletesen vizsgázó modell most „blueberry" (kék és áttetsző fehér) színben kerül a Macintosh-ok elé. Az USB-s csatlakozónak hála azonban a PC rendszerekkel is kompatibilis lesz. Tekintettel a Pilot Mouse elnyűhetetlenségére és kedvező árára az új termék biztos sikerre számít mindkét platformon. Egyelőre csak bemutató példány létezett a nyár elején debütáló Cordless TracMan Wheelből, amely egyesíti a rádiótechnológián alapuló vezeték nélküli kommunikációt és a marble technológiát. Utóbbi gondoskodik arról, hogy a kurzor pontos elmozdulása optikai úton továbbítódjon a golyótól a számítógépig. Végül számíthatunk majd a Logitechtől teljesen webalapú megoldásra is az internetkamerák kiegészítő szoftvereként. A rendszer lehetővé teszi majd, hogy az átlagos felhasználó is kijuthasson a kamerájával a webre, azaz létrehozhat például olyan html oldalt, amelyen a szobájában rögzített képek frissülnek adott időnként. Mindezt anélkül, hogy az eljárás technikai háttéréről informálódnia kellene.

LOGITECH

MIKLAND COMPUTER

MÍNŐSÉG MINDENáron!

MATROX G400 MAX 32MB SGRAM BOX	53.990,-
MATROX MARVEL G400+TV TUNER	64.990,-
ASUS V6600 GEFORCE 32MB AGP	55.990,-
ELSA GEFORCE 32MB AGP	53.990,-
PLEXTOR 12x/4x/32x SCSI CD újraíró	94.990,-
PLEXTOR 8x/4x/32x ATAPI CD újraíró	57.990,-
DAEWOO 901 D 95Khz monitor	89.990,-
Multimédiás internetes konfiguráció	74.990,-
ATLON K7-500Mhz konfiguráció	134.990,-

Az áraink nettó árak, és a raktárkészlet erejéig a hirdetés felmutatásával érvényesek!

Igény szerinti számítógépek összeállítása 1+4 év garanciával!
Magyar feliratos DVD filmek teljes választéka,
már 3.500Ft-tól!!!

Megnyílt új NOOTEBOOK üzletünk!

Már 11 vonalon!

Tel: 375-3716, 488-7690,-91,-92-93-94-95
Fax: 214-5183, 488-7697
Szerviz: 375-3735, 488-7696
On-line árlista: www.mikland.hu
Faxbank:233 666/1650#
1012 Budapest, Attila út 117.
H-CS: 10-18h P: 10-16h Sz: 10-14h

WWW.HWSW.HU
HARDWARE SOFTWARE

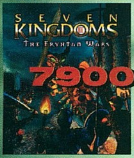
#$! sok hír
#$! jó gárda
Egy #$! jó Athlon 700-as erőművet nyerhetsz!

Hardware&software portál
WWW.HWSW.HU

CD Multimédia
Europress Hungary

1054 Budapest, Zoltán u. 13
Tel.: 353-1898, Tel/Fax: 332-9923
http:// www.cdmultimedia.hu
e-mail: cdmm@cdmultimedia.hu

UBISOFT JÁTÉKOK



A világpremier ELŐTT jelenik meg Magyarországon a UbiSoft kiadásában a Philos Labs THEOCRACY című játéka.

Több ezer embert irányíthatsz egyszerre, rabszolgákat, harcosokat és varázsló papokat. Diplomáciával, és harccal építhetsz világbirodalmat, hogy megakadályozd a Spanyol hódítók betörését.

A program az angol, német francia, olasz és spanyol mellett MAGYAR nyelven is játszható Windows 95/98 és Linux platformon egyaránt.

Bevezető áron:

5990,- Ft

MAGYAR FEJLESZTÉS!

VALÓS IDEJŰ STRATÉGIAI JÁTÉK

LINUX VÁLTOZAT IS!

AZ ÁRAK AZ ÁFÁ-T TARTALMAZZÁK!

Hamarosan találkozunk a NET-en!

Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése GARANCIÁVAL!
Új konfikra 1+3 év garanciát vállalunk!
OTP HITEL LEHETŐSÉG!

Használt alkatrész áraink (bruttó):

Pentium alaplapok:	7.500.-
Pentium procik:	2.499.-
4MB EDO RAM:	1.200.-
8MB EDO RAM:	2.000.-
16MB EDO RAM:	5.000.-
Használt HDD-k:	6.000.-
Használt CD-ROM:	6.500.-
Használt PCI VGA:	3.000.-
Intel 166MMX:	8.000.-

8x CD-ROM:	8.000.-
2,1 GB Seagate:	20.000.-
15"IBM Trinitron:	36.000.-
17"IBM Trinitron:	50.000.-
17"Nokia Trinitron:	60.000.-

DIAMOND MULTIMEDIA

Voodoo I	10.000.-
Voodoo II	17.000.-
Viper V550	18.000.-

Intel P-133
6 HÓNAP GARANCIA
Intel P133MHz
32MB RAM
1,7 GB IBM HDD
Ati Match64 4MB
1,44" FDD
baby ház, mouse,
Win'98 billentyűzet
bruttó: 45.000.-
+10x IDE CD-ROM: 8E br
+16MB EDO RAM: 7E br

HP LaserJet 6L nyomtató: bruttó 60.000.-

VIDÉKI VÁSÁRLÓINKNAK POSTAI UTÁNVÉTES LEHETŐSÉG!
Monitor szervíz rövid határidővel!

EX TREME COMPUTERS
Címünk: 1065 Budapest VI. Podmaniczky u. 2.
A Nyugatitól és az Arany J. u-tól 2 percre, a 73-76-os troli megállójával szemben!
Tel./Fax: 302 86 88
06 209 218 686
Nyitva: H-P: 09-21-ig

LORD COMPUTER

XIV. ker. Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123. Telefon: 469-6000 Fax: 469-6006
XIII. ker. Budapest, Hegedűs Gyula utca 1. Telefon: 329-2353 Fax: 239-9074
WESTEND CITY CENTER, Bethlen Gábor sétány 3. Telefon: 238-7278
Faxbank: 233-3666/1024## E-mail: info@lord.hu http://www.lord.hu
Nyitva tartás: hétfőtől péntekig 10 - 18 óráig, szombat 10 - 14 óráig.
WESTEND nyitva tartás: hétfőtől szombatig 10 - 21 óráig, vasárnap 10 - 18 óráig.

3 Üzlet
Fajta Hitelkonstrukció
% Engedmény Mindenből

Internet Cafe & Gamestation a Westend City Centerben

BE(A)ST: 282 000
Abit BE6, Pentium III 500, 128MB RAM, Diamond V550 16MB, 20 GB IBM HDD, Pioneer 10X DVD, 1.44MB FDD, ATX MIDItorony, PS2 billenyűzet, egér, Ensoniq hangkártya, hangfal, 17" monitor

Minden 10. vásárló ajándékot kap!

Részletes árlistánkat kérjük keresse az interneten és a faxbankban, vagy telefonáljon!

COMPSERV TC
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

XIV.k. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/fax: (36-1) 36-36-36-1, 25-15-777
FAXBANK 2-333-666 , 2130## ,
www.iridium.hu/compserv95

ASUS
Hivatalos forgalmazótól, 3 év garanciával!
egyéb ASUS termékekre 2 év garancia

Számítógépek — 5 év garancia
MINŐSÉG a legjobb áron!

AKCIÓ!
hp 4x író, 4x újraíró, 24x olvasó!
46.900Ft

Alkatrészek

MODEM TAICOM 56.6belső/külső HIF eng. 2 év gar.	7.400/15.300
Ethernet kártya EDIMAX ISA/PCI UTP és BNC 10MBIT 2 év gar.	2.700
Ethernet kártya EDIMAX /PCI UTP 10/100MBIT 2 év gar.	3.700
Billentyűzet ACER magyar/angol AT/PS2 2 év gar.	1.600
CPU HŰTŐKGLOBALWIN golyóscsapágyas 2 év gar.	1200-tól
Alaplap ASUS P3B-F ATX Slot1/BX Jumper Free 3 év gar.	34.900
Alaplap ASUS P3C2000 ATX/Slot1/ Intel820 3 év gar.	44.000
Alaplap SOLTEK 65D PPGA/ATX/VIA/4xAGP+HK. 3 év gar.	17.900
DVD ASUS 8x (kódfüggetlen) 2 év gar.	27.900
Hangszóró rendszer DOLBY PROLOGIC JAZZ 9902 5.1 1 év gar.	18.500
DOLBY PROLOGIC DECODERJAZZ 1 év gar.	18.900
Monitor 15" SAMSUNG SAMTRON 1024x768, dig. 3 év gar.	33.900
Monitor 17" SAMSUNG SAMTRON 1280x1024, OSD 3 év gar.	59.900
TV+RÁDIÓ TUNER LEADTEK TV-2000 (TXT+ távszab.)	22.000

SOLTEK · Leadtek · TAICOM · Golden

AZ árak nem tartalmazzák az ÁFA-t és változhatnak!

TV Tuner Kártyák és Videódigitalizálók

TV tuner kártyák szenzációs áron, már 14.800 Ft+ÁFA-tól

Video CD-t készítünk 24 órán belül legkedvesebb VHS felvételeiből!

Igényes 2000 kompatibilis multimédia PC konfigurációk, 2 év garanciával!

Spieler computer — 1083. Bp., Illés utca 40. Tel.: 210-9106, 334-3715
www.alap.net/aruhaz/spieler spl@mail.matav.hu

PixelView

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

TOTÁLIS MULTIMÉDIA

MINI HÁZI STUDIÓK
TV-tuner PAL BG/DK
magyar használati utasítás
AVI és MPEG1 digitalizálás
teletext, távirányító(opc.)

A PlayTVpro és PlayTVpro/FM továbbra is kapható!

PINNACLE Videó editorok otthoni és profi célokra

DVD - RealMagic kártya - CD-RW a legjobb árakon

CD/RW DVD VIDEO

Szolgáltatás:
Hagyományos negatív és dia fényképek digitalizálása, kedvező áron.
Régebbi képeit is őrizze meg az utókornak! Időtálló tárolás!

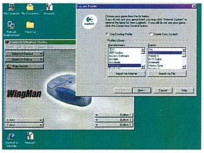
Logitech Wingman FFB Mouse

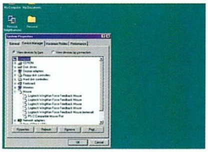
A játékok fejlesztése során egyre inkább céllá vált, hogy érezzük, bent ülünk a rázkódó űrhajóban, a sötét katakombák mélyén lépteink zaja visszaverődik a nyirkos falakról, a lefűrészelt csövű vadászpuska jókorát visszarúg a kezünkben kisebb füstöt eregetve, tehát, hogy ott vagyunk a „játékok közepében". Mindehhez több érzékszervünket is célba vették, szemünket háromdimenziós grafikával, fülünket térhatású hang előállításával bombázzák. Az érzékek közül a tapintás sem maradhatott ki, ezért azokat az eszközöket, amelyekkel a játékokat irányítjuk sorban megpróbálták olyan tulajdonságokkal felruházni, hogy a játék egyfajta visszajelzést adjon. Az eredmény: Force Feedback (FF), avagy erő-visszacsatolás. Az először joystickokon majd kormánykerekeken is megjelenő erőeffektusok rázták, rángatták kezünket a játék pillanatnyi állapotának (robbanás, lövés, rögös utak) megfelelően. E lap hasábjain már többször teszteltünk ilyen eszközöket (jómagam is elkövettem egy pár ilyen leírást a Logitech-éiről), a hardware hírekben pedig többször írtam, hogy próbálkozások vannak a FF egér kifejlesztésére is. Hölgyeim és uraim, megérkezett! Igen, a FF hullám az egeret sem kerülhette el (Mi jöhet még, FF billentyűzet? ::).

A CEBIT alkalmával (a Logitech jóvoltából) sikerült szert tenni egyre, és most a „kicsike" itt piheg az asztalomon...

Tapasztalataim szerint a FF terén a Logitech egyértelműen világelső, nem véletlen tehát, hogy ők jelentkeztek először ilyen eszközzel. Sokakban persze felmerül a kérdés: „A joystick meg a kormány még OK, de FF egér? Van ennek értelme/ létjogosultsága?" Számomra is kérdés volt, hiszen eddig főleg azokban a játékokban találhattunk FF effekteket, amelyeket joyokkal, kormányokkal volt jó játszani (autóversenyek, űrszimulátorok stb.). A válasz... Döntse el mindenki maga a cikk végén.

Külsőre a Logitech egere egy az egyben a Logitech Wingman Gaming Mouse azzal az enyhe különbséggel, hogy annak az oldalán nem volt „kék fény" (ez csak akkor világít, ha az egér FF üzemmódban van), és nem volt műanyag lapra rögzítve (azon belül is csak egy bizonyos részen mozoghat). A rögzítés persze indokolt, hiszen valamiféle mechanikának működtetnie kell a FF hatást. A csatlakozás, amely nem az egérbe, hanem a tartó alapzatba fut, természetesen USB, hiszen több adatot kell oda-vissza áramoltatni az egér és a gép között. (Megnéztem a Windows 98-as USB tesztprogrammal, az egér a nagyobbik USB sebességen működik, tehát sok adatot forgalmaz.) Mivel (valószínűleg) az USB busz nem tudna elég energiát adni az erőhatások kifejtéséhez, ezért külön tápegységet is csatlakoztatnunk kell a talp hátuljába. Az installáció kissé fura, előbb a programot kell telepíteni (lesz némi CD cserélgetés is, mivel kéri a Windows 98 CD-t is - ebből is kiderül, hogy csak ezt az operációs rendszert szereti), majd az újraindítás után felszólít, hogy csatlakoztassuk az USB portra az eszközt. Már itt is kapunk tesztelő képernyőt, ahol az egér megvillantja FF képességeit. A sikeres telepítés végén engedélyezhetjük a FEELit Desktop nevű program működését: Engedélyezzük! Nos, ha ez az egér semmi másra nem is lenne jó, már ezért is megérné használni! Az történik ugyanis, hogy a Windows a kezünk alatt megelevenedik, dimenziót nyer. Érezzük az ablakok szélét, a





különböző gombokat, a Start menü menüpontjait, mintha az ujjunk alatt lennének. A weben böngészve az Explorerrel érzékeljük a különböző területeket, ahova kattintani lehet, az Image Mapek szinte a kezünkkel láthatóvá válnak. Persze vannak még hiányosságok, néha elfelejti, hogy a képernyő széle még egy kissé odébb van, és nem akarja továbbengedni az egérmutatót (ilyenkor egy kis ide-oda mozgatás segít). Mivel „simán" együttműködik a PS/2-es egérrel (tehát egyszerre két egeret használhatunk), ezért a kötöttségből adódó hibák nem okozhatnak gondot. A technikai demók jól mutatják az egér képességeit; nekem különösen tetszett, amikor gumiszalaggal kellett egy vasgolyót fel-feldobni és elkapni, az élmény megdöbbentően valósághű volt. De mi van a játékokkal?

Az egérhez három játékot kapunk, amelyeket már felkészítettek a FF egérrel való „bánásmódra": a Railroad Tycoon II-t, a Heavy Gear II-t és a Gruntzot. Általában elmondható, hogy csakúgy, mint a Desktopon, a menük a játékokban is könnyebben érzékelhetők. A lövések visszaütnek, a robbanások rázkódtatnak... A Gruntzban pl. minden egyes hely, ahova lépni lehetett jól érzékelhető volt. De mi van a többi játékkal? A vezérlőszoftver egy sor játékhoz tartalmaz előre beállított effektusokat (persze Q3-at ne várjatok, van viszont Q2), így ezekkel nem lehet baj, gondolom, később e játékok köre bővülni fog. Ezt alátámasztja az is, hogy profilokat nemcsak kiválasztani lehet, hanem az interneten keresztül újakat is letölteni (a cikk írásának pillanatában speciel frissítés még nem volt...). Kedvenc játékunkhoz természetesen saját magunk is készíthetünk profilt. Az olyan játékokban, amelyeket más FF eszközökre már felkészítettek, a „joystick emulation" mód használható, ilyenkor egerünk átváltozik: joy vagy kormány lesz a játék számára, és ha egér is kell, arra ott a PS/2-es.

A sok jó tulajdonság mellett azért van néhány negatívum is: hiányolom az egérről a görgető kereket (csakúgy, mint a Gaming Mouse-ról), és az ára kissé még magas (100 dollár körül van).

Érdeklődve várom, hogy a szoftvergyártók ráharapnak-e erre az újdonságra, hiszen a támogatottság nélkül ez a nagyszerű ötlet eltűnhet a süllyesztőben.

Lóti

PC GURU ★★★★☆

GUILLEMOT KORMÁNYOK

GUILLEMOT VS. THE REST OF THE WORLD – EGY MARÉKNYI DOLLÁRÉRT…

A PC Guru 2000/02 számában található, erő-visszacsatolásos eszközöket bemutató cikkünk létrejöttének időpontjában sajnálatosképp nélkülözni voltunk kénytelenek a kanadai illetőségű Guillemot gyártmányait.
A késlekedés azonban ebben az esetben kivételesen előnyünkre vált, ti. az eddig inkább grafikus kártyáiról ismert cég időközben jelentősen megújította termékskáláját, így a már kissé idejétmúlt Race Leader helyett a legfrissebbnek számító Force Feedback Racing Wheelt, és erő-visszacsatolással nem rendelkező "kistestvérét" volt alkalmunk tesztelni.

Az FFB-s eszközök piacát uraló Microsoft, Logitech és Act Labs sikereinek fényében meglehetősen erős önbizalommal kell rendelkeznie annak a cégnek, amely új termékeivel az erőviszonyok alapvető átrendezésére készül. Nos, a Guillemot láthatólag nem nélkülözi ezt a fajta önbizalmat, sőt, úgy tűnik, céljának eléréséhez az eddigi kihívóktól (pl. Trust) eltérően a megfelelő erőforrásokkal is rendelkezik, legalábbis erre látszik utalni, hogy a kanadai cég a legendás múltú ThrustMaster megvásárlása után annak fejlesztőit is csatasorba tudta állítani. Jelentős tapasztalatok, kipróbált szakemberek, biztos pénzügyi háttér – mi lehet még szükséges az új piacvezető termékcsalád megalkotásához? Természetesen az olyan gyártóval kötött licenc-megállapodás, amelynek neve hallatán minden sebességőrültnek megdobban a szíve. Ezt a gyártót a Guillemot a Ferrariban vélte megtalálni, így kevéssé meglepő módon mindkét kormány kialakítása többé-kevésbé az olasz cég Forma 1-es versenyautóiban látott megoldásokat követi.

FORCE FEEDBACK RACING WHEEL – MÉG PÁR DOLLÁRRAL TÖBB…

Már az első benyomások alapján úgy tűnt, hogy a Force Feedback Racing Wheel és erő-visszacsatolás nélküli változata a vetélytársak legjobb tulajdonságait ötvözi bizonyos egyedi tulajdonságokkal, és ez az érzés csak tovább erősödött bennem a tesztelés folyamán.

A rendszerek rögzítési módja és a motorokat rejtő ház külső borítása a Mircosoft SideWinder Force Feedback Wheellel, míg a kettős soros/USB csatlakozó az Act Labs Force Racing Systemmel mutat feltűnő hasonlóságot. A leginkább Logitech WingMan Formula Force-ot idéző kormánykerekek rendkívül kényelmes vezetést tesznek lehetővé, az FFB-s verzió esetében a már megszokott módon bőrszerű tapintású, szinte csúszásmentes gumibevonat növeli tovább komfortérzetünket.

A gyártók többségéhez hasonlóan a Guillemot is a lényegesen fejlettebb Immersion-féle I-Force technológia mellett tette le voksát a Microsoft neve fémjelezte erő-visszacsatolásos eljárással szemben. A 27-féle realisztikus FFB hatás implementációja nagyszerűen sikerült, ráadásul az effektusok erősségét is sikerült optimálisan eltalálni: a Guillemot kormánya e téren az arany középutat képviseli az Act Labs és a Logitech gyártmánya között.

A két rendszer egyedi vonásai elsősorban a vezérlőfunkciók sokaságában érhetők tetten: a Ferrari által bevezetett ún. „pillangó" váltók és a 10 programozható gomb mindkét kormányon megtalálhatók.
A legnagyobb meglepetést azonban a 8 irányú D-padok okozták, amelyek révén a Guillemot gyártmányai a teljes funkcionalitású gamepad megfelelő helyettesítésére is képesek. Az erő-visszacsatolásos változat esetében mindehhez külső, ún. „fast-action" váltó is társul, amelynek elsősorban a Rally és GT szimulációk során vehetjük hasznát.

Sajnos a Force Feedback Racing Wheel és az „öcsikéje" sem nélkülözik teljességgel a gyenge pontokat: a pedálok kialakítása finoman szólva egyikük esetében sem sikerült tökéletesre. Az FFB-s változat esetében a pedálok ellenállása megfelelő ugyan, azonban a talapzat kis méretének „köszönhetően" meglehetősen hajlamos az elcsúszásra, ráadásul így a fékező láb elhelyezése sem annyira kényelmes, mint lehetne.
A lényegesen gyengébb minőségű összetevőkből álló, erő-visszacsatolás nélküli verzióban a helyzet tovább súlyosbodik.
Mindeme apróbb hiányosságok ellenére a többnyire kiemelkedő minőséget képviselő Guillemot kormányok valós alternatívát jelenthetnek minden játékos részére, sőt, kedvező ár/teljesítmény arányuk következtében akár a piacvezető szerep megszerzése sem elképzelhetetlen számukra…

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

PC GURU ★★★★☆

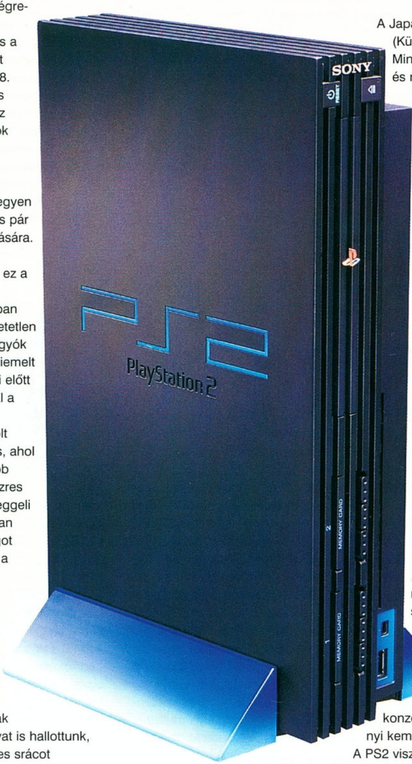
I. számú táblázat – Értékelés (ld. még PC Guru 2000/02)	
Gyártó	Guillemot
Termék megnevezése	Force Feedback Racing Wheel
Ergonómia (1-15)	13
Telepítés (1-5)	4
Erő-visszacsatolás minősége (1-25)	23
Funkciók (1-15)	14
Pedálok (1-15)	10
Precizitás (1-15)	12
Mellékelt szoftverek (1-10)	5
Összesen	81

INFOBOX

Pixel Multimédia
Tel.: 2666-059

A LEGENDA FOLYTATÓDIK - PS2

Március 4. volt a nagy nap Japánban, mikor is a minden idők legsikeresebb konzoljának utóda, a Playstation2 végre-valahára piacra került. A felhajtás a Sega Dreamcast kiadásakor (1998. november 27.) is hatalmas volt. Az emberek a boltok előtt az utcán aludtak, hogy a másnap reggeli nyitáskor még legyen esélyük a gép és pár játék megvásárlására. A PS2 megjelenésekor ez a jelenség még hatványozottabban jelentkezett, hihetetlen méretű emberkígyók vesztegeltek a kiemelt üzletek bejáratai előtt már több nappal a megjelenést megelőzően. Volt olyan nagyváros, ahol egy-egy nagyobb áruház előtt tízezres tömeg várta a reggeli nyitást. Sőt. Olyan hírek is napvilágot láttak, miszerint a hisztérikus emberáradat helyenként verekedésekig fajuló vitákban próbálta eldönteni az utolsó darabok megvásárlásának lehetőségét. Olyat is hallottunk, hogy egy 15 éves srácot megtámadtak, és leütötték az utcán, hogy elvegyék tőle a hóna alatt szorongatott kék dobozt. Ez azért nem semmi. A Sony hivatalos jelentései is igazolják a hatalmas érdeklődést: mindössze két nap alatt eladták a rendelkezésre álló közel 1 millió (980 ezer) konzolt. Jelenleg a gép beszerzése meglehetősen nehézkes, mivel a leszállított



darabok pikk-pakk elfogytak, a gyártási kapacitás pedig édeskevés a hatalmas igények azonnali kielégítésére. Persze előbb-utóbb mindenki hozzájuthat a hőn áhított masinához, de szerintem hetek, vagy inkább hónapok kérdése, mire a hatalmas vásárlási láz egy kicsit leül.

A Japán kormány (Külkereskedelmi Minisztérium) igen előrelátó és megfontolt rendeleteket hozott a Playstation 2-vel kapcsolatban, leginkább az abban használt high-tech copyright (másolás) védelem miatt. Ezek szerint a gépet hivatalosan sem kereskedelmi, sem magánforgalmi úton nem szabad kivinni az országból. Persze ha valakinek sikerül kicsikarnia a minisztérium különleges engedélyét, akkor legálisan exportálhatja a masinát. Ezt viszont nem osztogatják boldog-boldogtalannak. Tehát ha valaki mégis birtokol ilyen gépet Japánon kívül, az nagyon nagy valószínűséggel csempészáru tulajdonosa.
A Dreamcast megjelenésekor a szürkeimportőrök igen jól meggazdagodtak (pedig azt nem is volt tilos importálni), hiszen egy-egy konzolért akár 200000,- Ft-nyi keményvalutát is elkértek.
A PS2 viszont itt is elvitte a pálmát. Ismerős körökben hallottam, hogy valaki rendelt magának egy ilyen ketyerét (gép, 2 játék, memória kártya), és amikor megtudtam az árát, majdnem rosszul lettem. Az egészért az illető kereken 1100 amerikai dollárt szurkolt le, ami átszámítva majdnem 300000 Ft!!! Ha a gép valódi árát vesszük alapul – 40000 Jen (kb. 80000 Ft) – akkor a kézi aratószerszám rendesen működik. Hát ez nem semmi. Persze az újdonságért mindenütt fizetni kell, főleg, ha az ügy esetleg nem teljesen legális.

A Sony igen okos módon gondolt a már eladott játékok tulajdonosaira, hiszen a PS2-n viszonylag kevés kivétellel a régi PSX-es játékok is futnak. Sőt, ezek grafikája a különleges beállítási lehetőségnek (textúra filterezés) köszönhetően még jobb is, mint az eredeti konzolon. Ez jó húzás volt. E mellett természetesen a régi konzolhoz megvásárolt speciális kiegészítők is működnek, azaz a régi memóriakártyák, a dual shockos vezérlők és a kormányok is jók hozzá.

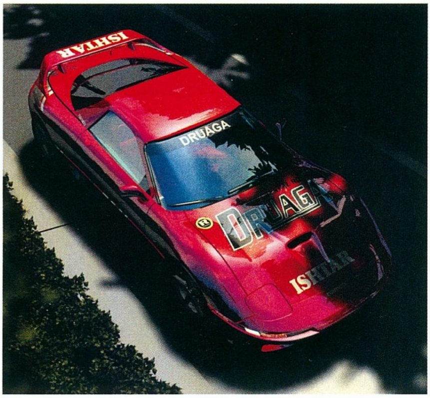
Persze, a SONY csak a hivatalosan licencelt gyártmányokért vállal felelősséget. Ez a visszafelé kompatibilitás a játékfejlesztők felé is jó pont, hiszen a PSX-es játékok vásárlói között sok PS2 tulajdonos is lesz.

A konzolok sikerességének alapfeltétele, hogy már a kiadásukkor legyenek hozzájuk olyan játékok, melyek alapján a vevő egyértelműen látja a gép képességeit, és annak megvásárlása mellett dönt.
A Sony – a Segához kísértetiesen hasonlóan – sajnos nem jeleskedett túlságosan a launch title-ökben. Tény, hogy a már megvásárolható címek között akad több olyan játék, amely jól

szemlélteti a gép képességeit (Ridge Racer V, Street Fighter EX3, Kessen), de az igazi nagyágyúk (Grand Turismo 2000, Tekken Tag Tournament) sajnos most is késnek.

A vásárlók viszont bizakodnak, hiszen a korábban megrendezett kiállításokon már meggyőződhettek a készülődő játékok minőségéről, és ha a fejlesztők is tartják az időpontokat, akkor hamarosan (még márciusban) a TTT és a GT 2000 is megjelenik. Az sem kétséges, hogy a kezdetben piacra dobott játékok még nem fogják teljesen kihasználni a PS2 hardverében rejlő igazi lehetőségeket, hiszen a gép teljesen új, meg kell tanulni a programozását, ki kell használni a még ismeretlen trükköket. El kell telnie legalább fél évnek, míg a programozók teljesen 100%-ra ki tudják hajtani.

Mint minden új fejlesztés, a PS2 sem teljesen tökéletes.



Apróbb gondok vannak a memóriakártyákkal (amelyeket állítólag a Sony visszarendelt a vásárlóktól), mivel az azokba feltöltött DVD-film lejátszó program néha összeakad a RRV mentéseivel, illetve játék után újra fel kell tölteni azt. Vegyes hírek keringenek a gép DVD-film lejátszási képességei körül is. Egyik helyen fagyásokról, a hang és a kép akadozásáról, a gép túlmelegedéséről beszélnek, máshonnan viszont cáfolják a hírt. Az általuk kipróbált filmeket - az asztali DVD-ket megszégyenítő - kristálytiszta - képminőséggel és tökéletes hanggal sikerült lejátszaniuk. Sajnos mi egyik oldalt sem tudjuk megerősíteni, de hiszem, hogy nem lehet különösebb baj a géppel kapcsolatban. Egymillió eladott darabból pár hibás készülék szerintem biztosan akad, de ezt nem lehet alapul venni a megítélésben.

Sajnos az első hazai példány éppen az újság nyomdába adását követően érkezett a határra, így a közvetlen tapasztalatok publikálását kénytelenek voltunk a következő számra halasztani. Addig is érdemes megemlíteni, hogy Bill Gates a Game Developer Conference-en bejelentette a Microsoft fejlesztés alatt álló videó játék rendszerét, az X-Box-ot. Egyelőre biztosnak látszik, hogy a 3D grafikáról az Nvidia éppen aktuális chipje fog gondoskodni (tippek szerint az NV25), a konzol „lelke" pedig a 650MHz-es Athlon processzor lesz, mely kiegészül 64MB memóriával, 8MB hard drive-val és 4x-es sebességű DVD lejátszóval. Nyomatékosítván a rendszer komolyságát rövid animáció került fel a netre, amely ízelítő az X-Box real time rendering képességéből (még lobbizom a Chrisnél, hogy felkerüljön a CD mellékletre:)).

Tulajdonképpen kicsit továbbgondolva a X-Box paramétereit, az anim nem más, mint betekintés az egy év múlva megjelenő PC-s játékok grafikai lehetőségeibe. Réges-régen fordult elő utoljára, hogy az egész szerkesztőség felvonult a monitor elé, és közösen többször is megnéztünk valamit. Nos, az X-Boxos animáció felélesztette a hagyományokat. Feltétlen nézzétek meg.

www.xbox.com

SakmaN
sakman@vogel.hu

ROCKFIRE JÁTÉKVEZÉRLŐK

Mint tudjuk, az iMac designja igen mély nyomokat hagyott a hardverfejlesztőkben. Az átlátszókék Macintosh-t majmoló termékek, pl. hangszórók, házak és persze játékvezérlők egyre-másra jelennek meg. Láss csodát, a Rockfire is kijött két iMacot mímelő termékkel.

RAINBOW WARRIOR EZTILT USB

A szivárványharcos első ránézésre elnyerte a tetszésemet. Végre a Rockfire is innovatívan gondolkodik a designt illetően, hisz az említett gamepad igen tetszetős külcsínnel rendelkezik.
A dobozában a kezelési útmutató mellett két CD-t és egy gameport/USB átalakítót találunk (rendes és USB eszközként is működik). Az egyik CD a Windows alá írt GameWizard 2.0, a másik pedig a Mac alá írt GameCaptain nevű programot tartalmazza az alapmeghajtó szoftvereken kívül. A padbe különleges döntésérzékelőt (EZTilt) építettek be, amelyet a notórius „levegőben-vezetők" fognak nagyon megkedvelni: a pad érzékeli, ha előre-hátra, vagy jobbra-balra bedöntjük. Így lehet elkövetni a fent említett mozgatást akár az autós játékokban is, mindössze csak a kanyarodás funkciót kell átdefiniálni (az iránykereszt és a döntésérzékelő egymástól teljesen független). A vezérlőn összesen 10 gomb található. Ebből 9 teljesen szabadon programozható, a tizedik az EZTilt funkció ki/be kapcsolására szolgál. Személyes tapasztalataim alapján jónak ítélem a gamepadet. A gombok és az iránykereszt keménysége nagyon jó, a pad fogása könnyen megszokható. A tesztprogramban (Episode 1 Racer) az ujjam egyáltalán nem görcsölt be rajtuk. A pad különleges EZTilt funkcióját inkább csak kipróbáltam, mint használtam, mivel nekem valahogy nem jött be. Egyvalami volt csak, ami nem tetszett: a hüvelykujj oldalán a legfelső gomb elérhetősége meglehetősen nehézkes.

DUAL STICK

A Dual Stick a nevével ellentétben egyetlen karból áll. Teljesen szimmetrikus kialakítása miatt jobb- ill. bal kézzel is kitűnően használható. A vezérlő gombok közül kettő duplán szerepel a karon, így mindkét kezünk ugyanazon ujjával tudjuk azokat elérni. A csuklótámasz kialakítása is szimmetrikus, a throttle poti pedig a kar talapzatán hátul, középen kapott helyet.

A joystick telepítése igen egyszerű, mivel teljesen kompatibilis a CH Flightstick Próval (4 gomb, panoráma gomb, gázkar), amelyet pedig a Windows – illetve a régebbi DOS-os játékok is – alapból ismer.

SakmaN
sakman@vogel.hu

INFOBOX

Kelly-Tech Kft.
Tel.: 350-1246

UMAX ASTRA 4000U

A Umax magyarországi forgalmazójától új, leginkább középkategóriásnak mondható síkscannert és a hozzá való diafeltétet kaptuk tesztelésre. Az Astra 4000U méretileg nem sokkal nagyobb a korábban tesztelt 2100U-nál, de ránézésre sokkal robosztusabb, így komolyabb készülék benyomását kelti.
A beépített hálózati tápegység, a 2100U-n meglévő különleges vezérlőgombok hiánya, a profi diafeltét és a magasabb ár is erre utal.

A készülék üzembe helyezése az USB-s kivitelezéséből adódóan nagyon könnyű (rosszmájúan megjegyezném, hogy ehhez a készülékhez is a Umax „szabványosított" USB kábelét kapjuk, amely igencsak rövidke). A legegyszerűbb, ha előre feltelepítjük a meghajtó programot, és utána csatlakoztatjuk a készüléket az USB-portra. A gép azonnal érzékeli a scannert és pár másodperc utótelepítgetés után a készülék üzemkész. Kedvenc grafikus programunk (vagy a mellékelt Photoshop 5.0 LE) a TWAIN meghajtóval egészül ki, melyen keresztül a VistaScant – a scanner kezelőszoftvere – hívhatjuk meg. A mellékelt Photoshop 5.0 LE a teljes változattól csak a nyomdai feldolgozási funkcióiban tér el, például nem tudunk benne CMYK színmodellt kezelni stb. Benne van viszont az összes filter, és multilayeres (PSD) képeket is készíthetünk vele.
A szoftverválaszték persze nem merül ki ennyiben, hiszen a telepítő CD-n megannyi hasznos utilityt mellékelnek, pl. karakterfelismerő programot, másoló programot stb. Ugyanezen a CD-n természetesen a Macintosh meghajtószoftvert is megtalálhatjuk.

A scanner fizikai felbontása 36 bites színmélység mellett 1200x2400 dpi, ilyen pontosságra ez idáig leginkább csak a nyomdaiparban használatos scannerek voltak képesek. A CCD érzékelő 1200 pontot képes megkülönböztetni inch-enként, a léptetőmotor pedig 2400 dpi-s pontossággal mozgatja az olvasófejet. Szoftveres interpolációval a felbontás egészen 9600x9600 dpi-ig felsrófolható, ami nagyon szép teljesítmény. A hasznos scannelhető felület 216x297 mm.

A scanner a tesztek során nagyon jól muzsikált. Nyomdai anyagról kimondottan jó, színhű képet produkált. Pozitív diáról éles, részletgazdag képet készített, negatívról pedig – amihez sokkal jobb denzitásértékű olvasófej szükségeltetik – számomra egészen meglepő minőségű képet tudtam scannelni (a 2100U-val az eredmény foltos és életlen kép volt). A képet persze még rendbe kellett tenni Photoshoppal, de a végeredmény gyakorlatilag elérte a hagyományos eljárással készített fénykép (9x13) minőségét.

SakmaN
sakman@vogel.hu

INFOBOX

partners Hungary Kft.
Tel: 221-5123

SAMSUNG
SyncMaster 531TFT
Az elegancia örök.
A Samsung TFT LCD monitorok minőségükkel és megjelenésükkel
még a lenyűgöző irodák harmóniáját is teljesebbé teszik.
Az elegáns dolgok jöhetnek akár a múltból, akár a jövőből...
Syncmaster TFT LCD monitorok
SAMSUNG
monitorok

VISSZAHÚZÓDÓ INTELLIGENCIA?

Gondolkodtam rajta, milyen bevezetőt kellene írnom az Intelről, az utóbbi évek személyi számítógépeinek evolúciójáért felelős cégről, amely igen hosszú ideig vállalta magára az úttörő szerepét az alaplapi chipsetek és processzorok fejlesztésében. Aztán rájöttem, hogy kihagyom ezt a részt, hisz ez a téma annyira történelem már, hogy a kisebbek is jól ismerik – másrészt pont én voltam az, aki korábban összefoglaló jellegű cikket követett el az Intel chipsetekről itt, a Guru hasábjain, az új processzorokról pedig több-kevesebb szó szinte mindegyik lapszámban esik. A lényeg, amiért most ismét írok a cégről, hogy a viharfelhők sokasodnak a Santa Clara-i székhelyű vállalat felett. Lássuk az okokat.

Az elemzők többsége nem a következő időpontra datálja az Intel első komolyabb baklövését, én viszont igen: a Celeron 266 és 300 (L2 cache nélkül) megjelentetése. Ezek a procik jó tuningtulajdonságokkal rendelkeztek, viszont a másodlagos gyorsítótár hiánya nagyon kézzelfogható volt a gyenge játékteljesítményben. Ezt a hibát még sikerült korrigálni az azóta igen nagy népszerűségnek örvendő Celeron A sorozattal (on-die 128 KB L2 cache), melyből a 300A és a 366 PPGA már szinte legendának tekinthetők overclock képességeik miatt.

A lista következő pontja alapján nem tartom helyesnek, hogy a cég nem szállt be a Super 7 platform chipset küzdelmekbe – bár az ok adja magát. Mivel az egyik nagy rivális, az AMD gyártja az S7 CPU-k nagy részét, nem akarja az ő üzletüket támogatni még akkor sem, ha ezáltal a saját üzletmenete is csorbát szenved – nagyon hasonlatos ez a magyar mentalitáshoz, miszerint „dögöljön meg a szomszéd lova is". Úgy gondolom, az Intelnek nem került volna iszonyatosan nagy fáradtságába kifejleszteni a TX set 100 MHz-et és AGP-t alapból támogató verzióját akár TX Pro vagy bármilyen néven. Akkoriban a cég fejesei azt gondolták és hangoztatták (és mi, mezei felhasználók hajlamosak is voltunk hinni nekik), hogy a Socket 7 megérett a sírba tételre – igaz, ekkor még a 3DNow! támogatás nélküli AMD K6-ok voltak nagyrészt a piacon előremutató tendenciaként, és valljuk be: teljesítményük a PII-khöz képest igen halovány volt.

Aztán jött az igen olcsó K6-2, K6-III és nemsokára a K6-2+ (egyébiránt az újság lapzártájának napján, február 28-án az AMD újabb árcsökkentést hajt végre a teljes K6-2/3 és Athlon vonalon). Egyszóval a fejesek tévedtek, most már egészen bizonyos: a Super 7 felhasználók tábora igencsak terebélyessé vált, amibe talán a userek anti-Intel és anti-monopólium érzülete is belejátszhatott (erről a Microsoft-Linux analógia jut eszembe).

A jövedelmező üzlet maradt a VIA és az Acer Labs kezében (előbbi az Intel szerint már annyira elkanászodott, hogy ki kellene tiltani az USA-ból).

A PII/Celeront kiszolgáló alaplapi chipsetek sorában az EX set, az LX csupaszított verziója kellemes kis bukást könyvelhetett el, megjelenésekor néhány rá épülő alaplap még megtalálható volt a piacon, később már nagyítóval kellett ilyet keresni – a gyártók és a felhasználók ítélkeztek. A következő baklövés sem váratott magára sokat: az Intel, hogy előtérbe tolja új chipsetjeit, az i810-et és i820-at, lecsökkentette a legnépszerűbb PII/III/Celeron setjeinek, a BX-nek és a ZX-nek a gyártási volumenét, ezzel hiányállapotot képzett az egyre éhesebb piacon – az így támadó űrt persze a VIA szívesen kitöltötte Apollo és Apollo Pro (133) chipkészleteivel, amelyek bár gyorsaságban elmaradtak a BX mögött, de legalább lehetett őket kapni nagyobb mennyiségben.

Ha már az i810-ről szó esik: bevezetésekor bizony nem volt bug-mentes, ezért az alaplapgyártók eleinte ódzkodtak tőle. Később ezeket a hibákat az Intel orvosolta, illetve piacra dobta a kissé fejlettebb i810e-t. Architektúrájában az i810 újszerű és jó elemeket hordoz magában, viszont van egy, a felhasználók által erősen kritizált korlátozása, miszerint az igencsak gyengécske integrált grafikai megoldáson (i752) felül nem támogat semmilyen AGP buszos bővítést, azaz marad a PCI sín, ha netán még játszani is szeretnénk a Q3A-val és nem csak a beállítási képernyőkben matatni. Ezt a májusban megjelenő Solano-II set (i815) lesz hivatott orvosolni.

Az i820 (Camino) bevezetése azonban jóval nagyobb fiaskónak tekinthető, amit a szakma egyszerűen csak Caminogate-ként emleget. Az még hagyján(?), hogy az eredeti tervekhez (1999. április) képest a piaci megjelenés kapásból fél évet csúszott - az ennek okát képező gond azonban fennmaradt: az Intel által oly hevesen támogatott Rambus DRAM modulok ára az átlagos felhasználó számára megfizethetetlen jelen pillanatban, és előreláthatólag egy ideig ez még így is marad (128 MB memóriáért 7-900 USA dollár kellőképpen rosszul hangzik...). A cég köztes megoldása a memory translator hub, melynek segítségével az i820 set együtt képes működni sima SDRAM-okkal is – az összteljesítményen azonban ez a kis fordítgatás csúnya nyomot hagy. Az ilyen technológiát aktívan használó i820-as alaplapok ugyanolyan körülmények között elmaradnak a BX setes alaplapok teljesítményétől. Pech, és duplán pech, hogy ez még inkább felpörgette a keresletet a hiánycikk BX chipset iránt. Patthelyzet ez az Intel számára. Megoldás? VIA chipkészletek.

Miután az Intel szelete kicsit szerényebb lett a chipsetek piacán, az égiek úgy döntöttek, hogy még tovább szívatják a Santa Clara-i népeket – az elevenükbe vágnak. Természetesen processzorokról lesz most szó. Az még talán hagyján, hogy az AMD végre-valahára tényleg kompetens termékkollekcióval rendelkezik az egész otthoni PC spektrumban (K6-2 500 MHz mindössze 54 USD-ért, illetve Athlon 850 nevéhez méltóan 850 dolcsiért), sőt, az Athlonok bizony sok helyütt jól helybenhagyják a hasonló órajelen ketyegő PIII-akat kedvezőbb áruk ellenére (azt már csak zárójelben – mint látszik – jegyzem meg, hogy most az AMD viszi a prímet a MHz-versenyfutásban a már piacra dobott CPU-k tekintetében). Az igazi baj ott jelentkezik, hogy az Intel képtelen megfelelő mennyiségű PIII-at szállítani az igények kielégítésére; január végén hivatalos körlevélben meg is írta nagybani vásárlóinak, hogy február folyamán ne is nagyon várjanak ilyen procikat. Ez bizony gáz, vagyis ha jobban belegondolok, a helyzet kísértetiesen hasonlít az AMD

PCi

Az Intel természetesen nem hagyhatta annyiban, hogy az AMD királykodjon a leggyorsabb hivatalosan is bejelentett processzorral, ezért ha minden igaz, február 27-én jelenti be a 866 MHz-es PIII-ast 133 MHz buszon. A valóságos rendelkezésre állásról persze most sincsen elképzelése senkinek, azt viszont lehet tudni, hogy kezdetben 776 USD áron fogják ezres tételben vesztegetni a cuccost.

korábbi szállítási fiaskóihoz. Eredmény: a nagy számítási teljesítményre vágyó vásárlók (értsd lényegében és főleg gamerek) a mostanában remek alaplap-ellátottságnak örvendő Athlon felé fordulnak (vagy beérik az Intel titkos tartalékaiból előkerülő PII-400-asokkal…). Ez utóbbi tényt erősíti meg az, hogy a VIA (miután megsoroztuk a veséket, kezdjük a fejet ütlegelni - a siker nem marad el…) legújabb Athlonhoz kifejlesztett chipsetére, a KX133-ra épülő alaplapok (például az EPoX tálalásában, csak egyet említve a korai adoptálók közül) már kaphatók. Az örvendetes ebben a fogyasztók számára, hogy a KX133 set az AMD Irongate-tel ellentétben már négyrétegű nyákba is belefekszik (az előbbihez 6 kellett, hogy zavarmentesen a működjön), ennek pedig két kézzelfogható előnye is van. Az egyik, hogy az alaplap gyártása ezáltal kevésbé lesz költséges, ami mellett a viszonylag alacsony bekerülési költségű VIA chipset további árcsökkentő tényező lesz, ergo különösebb minőségbeli kompromisszumok nélküli, olcsó Athlon mobok fogják elárasztani nemsokára a piacot. A másik előny, hogy az olyan gyártók (például Abit) is végre beszállnak a K7-eket kiszolgáló lapok manufaktúrálásába, amelyek gazdaságossági okokból csak és kizárólag 4-rétegű nyákra dolgoznak.

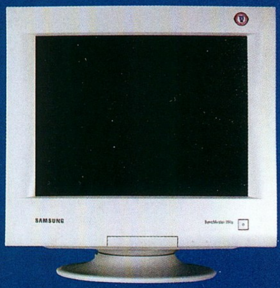
A jövőt illetően (amelyről a fátyol többek között a mostani napokban hullik le az Intel Developer Forumon) is van néhány olyan produktum a cég termékpalettáján, amelynek sikere megkérdőjelezhető. Kezdjünk a költséghatékonynak titulált szegmenssel, a 600 USD-nál olcsóbb számítógépekbe szánt Timna integrált CPU-val, mely a szokásos processzorfunkciókon felül grafikus- és memóriavezérlőt is magában foglal. Ez idáig szép is lenne, ha épp nem tudnánk róla, hogy a grafikus vezérlő a harmatgyenge i752 kissé ráncfelvarrott verziója – mondjuk, irodai felhasználásra tök jó lesz, de hát ez minket hidegen hagy. Tudom, sok embert érdekelni fog, ebben az esetben viszont azt kérdezem, hol a fenében maradt a R&D a grafikus chipek terén az Intelnél? Nem várok DDR GeForce színvonalat az integrált megoldástól, de azért az i752 már közel egyéves design. Talán az aranygyűrű leesne a cégóriás ujjáról, ha kooperálna az egyik külsős gfx chipfejlesztővel, aki történetesen nem valamelyik katonai cég leányvállalata?

Vannak itt egyéb gondok is. Az IDF-en másfél GHz-en demózott új generációs Willamette processzor kiszolgáló chipsete Tahema névre fog hallgatni, ami önmagában nem gázos, az viszont igen, hogy a mostani tervek szerint csak RDRAM-okat fog kiszolgálni (ezt már egyszer valahol hallottam…). Most vagy az Intel a jövőbe lát, és az illetékesek már megálmodták az olcsó RDRAM modulok korának eljövetelét, vagy fejjel mennek annak a bizonyos falnak. Ami még a 1,5 GHz-es igazsághoz tartozik, hogy az Intel bizony a soványka Frequency ID Utilityn kívül semmilyen egyéb, valós alkalmazást nem futtatott a processzoron. A Win98 bemutatóhoz hasonló kék halálos vagy fagyásos 'baleset' tényleg csúnya lett volna – persze azért meg kellett mutatni a világnak, hogy ha az AMD 1,1 GHz-en nyomul, akkor az Intel tud 1,5 GHz-et is. Tiszta vanity fair. Az eset kicsit hasonlatos a 18 éves taknyoséhoz, aki az első randin az apja BMW-jét demózza a lánynak - van a srácnak jövője (hisz az apja gazdag stb.), de ez még nem változtat azon, hogy jelenleg egy kis hülye.

Eddig csak negatívumok hangzottak el az Intelről és termékeiről, most a cikk végén azonban az igazság érdekében meg kell említenem néhány fontos tényt. Először is azt, hogy az Intel bizony még most is erősen uralja a desktop PC-k CPU piacát, és chipsetben is eléggé a topon vannak. Vannak nagyon jó minőségű, tuningolható és igen kedvező árú CPU-i, és a BX, ZX chipset kick ass. Emellett a cég már történelem és legenda – és természetesen hatalmas befolyása van az ipari szabványok terén. Egyszóval a fentiekben felsoroltak ellenére igazi számtech nagyhatalom. Mit mondhatnék még el? Azt, hogy globálisan nézve az Intel kis gyengélkedése jól jön a hardver iparágnak, hisz a piaci verseny még jobban éleződik, az Intel most már kénytelen gőzerővel fejleszteni, a konkurensek pedig rádupláznak eddigi erőfeszítéseikre, hisz látják: a sokáig legyőzhetetlennek hitt Góliát golyói elérhető közelségbe kerültek. Az biztos, hogy a cégnek a közeli jövőben kevesebb anti-monopólium perrel kell majd szembenéznie…

tig

Mind tökéletes.



SyncMaster 950p

A Samsung a világ legnagyobb monitorgyártója. Az íróasztalokon található képernyők közül minden hetediket a Samsung szállítja. Vezérelvünk a vevő igényeinek maximális kielégítése. A végfelhasználókat négy nagyobb csoportba soroljuk: otthoni, irodai, profeszszionális és exkluzív felhasználók. A csoportok fő szempontjait figyelembe véve a vásárlók különböző szegmenseinek kínálunk személyre szabott megoldást.

A SyncMaster 950p csúcskategóriájú Samsung monitor. A nagy látható felület geometriai pontosságot, borotvaéles képet és színhűséget szavatol. A professzionális tervezőirodák, grafikai stúdiók igénylik a legalább 19" képátlót, az 1600x1200@76Hz maximális képfelbontást és a TCO'99 tanúsítványt.

www.samsung.hu

TCO 99 ECOLOGY ENERGY EMISSIONS ERGONOMICS

SyncMaster 750p SyncMaster 950p SyncMaster 1100p+

SAMSUNG monitorok

SUPRA MODEMEK

A Supra az egyik legnagyobb hagyományokkal rendelkező amerikai modemgyártó. Miután a Diamond felvásárolta, sikerült számos piacon teret hódítania, és mára a US Robotics mögött a világ második legnagyobb modemgyártójává nőtte ki magát. Aktuális palettáján a hagyományos modemek mellett már ADSL technológiára építő modellt is találhatunk. Mivel Magyarországon e technika támogatása még nem adott, ezért most a hagyományos technológiára épülő modemcsaládot szeretnénk bemutatni. Az ötféle modell mindegyike 56 Kbites sebesség elérésére képes, mint voice-modem, és természetesen alkalmas faxok küldésére valamint fogadására. Egyedi jellemzőiket a különböző felhasználó-csoportok sajátos igényeinek megfelelően alakították ki. A Supra /Diamond az összes modemre öt év garanciát ad, mely természetesen teljes körűen érvényesíthető a hivatalos forgalmazónál.

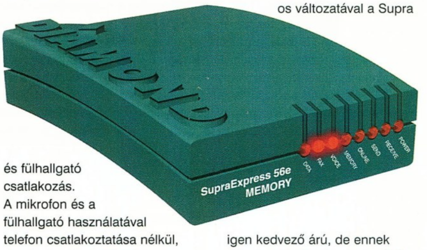
SUPRAMAX 56K USB

Az előző számban részletes tesztet közöltünk le erről a modemről, így most csak az alapvető jellemzőit szeretném kiemelni. A könnyű kezelhetőségéről és megbízhatóságáról ismert SupraMAX sorozatú modemeket USB csatolással látták el, így installálásuk a csatlakoztatásból áll, hiszen ekkor a driverek telepítése már automatikus, és a modem azonnal használható. Az USB csatolás előnye a könnyed installálás mellett, a gyors adatátvitelen és megbízhatóságon túl a soros csatoló felszabadulása/elhagyása.

A SupraMAX 56K a K56flex technológiára építve támogatja az ITU 56K-s, V90 szabványát, így minden 56K-s kapcsolatot kínáló szolgáltatóval garantáltan meg lehet teremteni a kapcsolatot ezen a sebességen. Ez a modell az iMAC által elindított divathullám sodrát követve, sok USB-s perifériához hasonlóan áttetsző kék dobozt kapott, ami nagyon látványos külsőt kölcsönöz neki.

SUPRAEXPRESS 56E MEMORY

A Supra legújabb modellje a Supra Express 56e Memory. Ezt a modemet számos kényelmi funkcióval ruházták fel, hogy a standard modemszolgáltatások mellett teljes körűen megfeleljen a háztartások, illetve kisebb irodák kommunikációs elvárásainak. Újdonságnak számít, hogy beépítettek 2 MB memóriát, így a számítógép bekapcsolása nélkül is képes faxok fogadására, illetve üzenetrögzítőként hangüzenetek tárolására, ami kényelmes és egyúttal energiatakarékos megoldás is. A 2 MB memória 15 darab 30 másodperces üzenet vagy 40 faxoldal tárolására elég, ami napi használatot feltételezve teljesen elegendő kapacitás, de a memória felbővíthető akár 6 MB méretűre is. Az eltárolt üzeneteket meghallgathatjuk otthon, lekérhetjük máshonnan őket, vagy akár meghatározott számra át is irányíthatjuk azokat. A modem újdonsága a memórián túl a beépített mikrofon- és fülhallgató csatlakozás. A mikrofon és a fülhallgató használatával telefon csatlakoztatása nélkül, „szabadon" beszélhetünk speakerphone-ként használva a Supra Express 56e Memoryt. Ez internetezés, vagy azon belül netes multiplayer játékok közben – mikor nincs az embernek szabad keze – igen hasznos szolgáltatás lehet.



SUPRA EXPRESS 56E PRO

A Supra Express 56e Pro egyedisége sebességében és rendkívüli megbízhatóságában rejlik. A Supra ezen modellje általános célú modem, mely minden mai elvárásnak megfelel. A Rockwell K56flex technika és az ITU V90 56K-s szabvány támogatása teljes körű kompatibilitást és megbízható kapcsolatot eredményez. A többi Supra modemhez hasonlóan a Flash-ROM-ja frissíthető, így a később megjelenő újdonságokra is felkészíthető. A Supra Express 56e Pro tervezésekor a fenti szempontok hajtották a fejlesztőket, ezért gyorsabb processzort és gyorsabb quartzot alkalmaztak, valamint a Line-interface-t is 56 K-s kapcsolatra optimalizálták. A modem és fax funkcionalitás mellett a Supra Express 56e Pro üzenetrögzítőként is használható.

SUPRA EXPRESS 56I PRO

Az előző modem belső, PCI-os változatával a Supra igen kedvező árú, de ennek ellenére kiváló teljesítményű és megbízható 56K-s modemet dobott piacra. Azok a felhasználók, akik hajlandók lemondani a modem mobilitásáról és az azon megtalálható, a berendezés és a kapcsolat állapotát jelző 8 darab LED-ről, igen kedvező ár/teljesítmény mutatójú modemet kapnak.

SUPRA SST 56I PRO

A Supra célja az SST 56i Pro elkészítésekor az volt, hogy nagyon olcsó, de teljes értékű 56K-s modemet dobjon piacra. Miután a Pentium II processzorok elterjedésével megfelelő számítási kapacitás lett a legtöbb számítógépben, ezt ki lehetett használni „egyéb" feladatokra, pl. softmodemként, azaz a modemfunkcionalitás egy részét a CPU, illetve a modem azon futtatott vezérlő software-e végzi. A K56flex technológia, az ITU V90 támogatás és a fax küldés/fogadás természetes elemei az SST 56i Prónak. Emellett úgy optimalizálták a drivereit, hogy a maximális adatátviteli sebesség elérésekor a CPU leterheltsége minimális legyen. A Supra SST 56i Próval nagyon olcsó modellt valósítottak meg, mely az extra szolgáltatásokat nem igénylő, Pentium II kategóriájú számítógéppel rendelkező felhasználók számára lehet érdekes.

INFOBOX

Pixel Multimédia
Tel.: 266-6059

5.1-es HÁZIMOZI
rendszer
Dolby ProLogic
dekóderrel
2000W PMPO,
fadobozos
mélynyomó
DOLBY SURROUND
PRO·LOGIC
JS
JAZZ SPEAKERS
Creating Audio Lifestyles
Több mint egy
tucat lehetőség
és többször annyi
variáció közül
választhat.
MONACO 2.1-es
Flat-Paneles szett
mélynyomóval
500W PMPO,
NXT Flat Panel
technológia
VISION1 és VISION2
2.0-ás szett
iMAC színekben is!
360W illetve
400W PMPO,
5 féle iMAC
színben is!
Interaktív 4.1-es
JÁTÉKSZETT,
2 sztereó bemenet
800W PMPO,
külön front- és
köképhangerő
szabályzás
"Vezető ár/minőség mutatójú termékeket forgalmazunk."
Kelly-Tech Kft., 1139 Budapest, Üteg utca 6. Telefon: 350-1246, Fax: 349-6477 E-mail: sales@kellytech.hu Web: www.kellytech.hu
Minden márkanév és logo a megfelelő cég hivatalosan bejegyzett tulajdona. Minden jog fenntartva!
Kelly-Tech
USB UNIVERSAL SERIAL BUS is!
Rockfire™
Rockfire Certified STANDARDS
USB UNIVERSAL SERIAL BUS is!
USB UNIVERSAL SERIAL BUS is!
Játékvezérlők teljes választéka,
joystickok, gamepadek, kormány
pedállal, iMAC színben is!
Game Portos és USB változatok!
A leghatékonyabb és kényelmesebb
játékvezérlő szoftverek!
PC: Game Wizard
MAC: Game Captain

TRANS-AM Elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Részletfizetési lehetőség

15" Licom SVGA 3 év garancia	34.800,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	89.600,-
8,4 Gb Seagate winchester	25.920,-
Pentium II Pc Partner EX	14.600,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 400A Intel Celeron CPU	17.200,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	216,-
SilverBlue 80 perces CD lemez	256,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	**124.000,-**

Pentium II EX , PII 400A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-

Pentium komplett használt gépek !!!

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !
Vállalunk reális áron multimédiás CD fejlesztést is !!!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

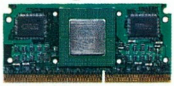
OLD MAN

Tuningműhelye

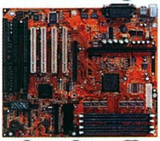
Sak's

HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok



A legújabb Pentium III és Athlon alaplapok



Csúcs tuning konfigurációk

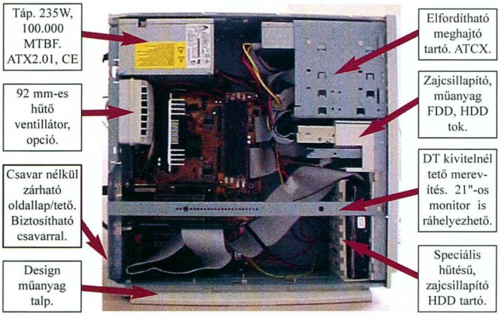
E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

FEFO Computer

Tudja Ön, hogy a hatékony munkavégzéshez az IT rendszer megbízhatósága, az eszközök könnyű kezelhetősége és ergonómikus felépítése ma már fontosabb tényező mint azok teljesítménye? Próbáljon ki egy új FEFO Scienic PC-t!

- speciális hűtésű FEFO ATCX ház
- zajcsillapító műanyag burkolat
- 100.000 óra MTBF, CE tápegység
- azonnali rendelezésre állás (S3) állapot (Intel® Instantly Available PC Solution)
- hardveres titkosítás támogatás
- távoli menedzselhetőség
- hardver állapot figyelés
- 3 év garancia, ISO9002 PC gyártás

Nagy zajcsillapítású (56dB zajszint) műanyag külső, Blue Angel standard. EMI szabványnak megfelelő árnyékolású fém belső, FCC B osztályú sugárkibocsátás. Átlagon felüli, kimagasló hűtési paraméterek (hosszabb élettartam), nagy megbízhatóságú tápegység. Esztétikus, minőségi kivitel.



FEFO Scienic *Instantly Available desktop PC*

Scienic SE

Korszerű technológiák a hatékony munkához

- Intel® Celeron™ vagy Intel® Pentium® III processzor
- 32 – 128 MB PC100 RAM
- 4.3 – 8.4 GB HDD, CDROM
- Intel 3D video, SB hang

129.900,- +áfa - tól

Scienic SN

Optimális teljesítmény üzleti felhasználáshoz

- Intel® Celeron™ vagy Intel® Pentium® III processzor
- 64 – 256 MB PC100 RAM
- 8.4 – 20 GB HDD, CDROM
- Intel 3D video, SB hang, LAN

149.900,- +áfa - tól

Scienic SM

Legújabb fejlesztésekkel a teljesítmény fokozására

- Intel® Pentium® III processzor
- 64 – 512 MB PC100 RAM
- 15 – 20.4 GB HDD, DVDROM
- 4 x AGP, 32MB video
- SB – Aurel 3D digital hang

239.900,- +áfa - tól

intel inside pentium® III

további információk és árak **www.fefo.hu**

1073 Budapest, Barcsay u. 6.
T.:352-8870, F.:352-1620
barcsay@fefo.hu

1122 Budapest, Krisztina krt. 11.
T.:202-6002, T+F.:212-3927
krisztina@fefo.hu

7621 Pécs, Munkácsy u. 9.
T.:(72)326-318, T+F.:(72)326-186
pecs@fefo.hu

6722 Szeged, Gogol u. 2.
T.:(62)424-719, T+F.:(62)422-386
szeged@fefo.hu

9022 Győr, Stelczer u. 3.
T.:(96)311-725, T+F.:(96)335-116
gyor@fefo.hu

Az INTEL, INTEL INSIDE, CELERON, PENTIUM az INTEL CORPORATION bejegyzett védjegyei.

+10
Glória
VTCD
82
84
88
92
2000
Őrizzük meg szellemüket!
Petőfi Sándor
(1823-1849)
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Kompakt technológia
Kompaktlemez
Kompakt szolgáltatás
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
VTCD

WILLAMETTE TECHNOLÓGIA

A jó, a gyors, és a még gyorsabb

Két hónap éppen hogy eltelt a 2000. évből, és az x86-os processzorok piaca máris legalább akkora változásokat ért meg, mint 1999-ben összesítve. Kapásból kezdhetjük a Transmeta gyermekével, a Crusoe-val, majd a Cyrix/VIA által demózott (igaz, egyértelműen nem csúcskategóriájú) Joshua megjelenésével. Az igazán jópofa eredményeket azonban az Intel kontra AMD meccs újabb és újabb menetei produkálták.

MHZ-HÁBORÚ

1999 októberében, vagyis alig több mint öt hónapja még a PIII-500-as processzor volt az abszolút csúcs, és pont én nyavalyogtam ezeken az oldalakon, hogy az elmúlt évben a processzorok sebessége nem növekedett megfelelő ütemben. Nos, jelen sorok írásakor már túl vagyunk az első 1 gigahertzes x86-os processzor kereskedelmi forgalomba bocsátásán – és az AMD a verseny győztese. Mindez még fél évvel ezelőtt is hihetetlennek tűnt volna, azonban nem más, mint az elmúlt hónapok eseményeinek logikus következménye.

Az első lépcsőfok egyértelműen az AMD K7-es, végül Athlon néven elhíresült processzorának bemutatkozása volt. A cég eddigi hírét ismerve kisebbfajta meglepetés volt, hogy az Athlon remek procinak minősült, ráadásul az AMD képes volt elképesztő minőségű szilíciummorzsákat termelni gyártósorain – mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy gyakorlatilag minden Athlon képes 600 MHz körüli sebességen futni (és így az 500-as, 550-es tokokban is általában 650-es, 750-es magok lapulnak). A sikerszéria ráadásul folytatódott a 0,18 mikronra történő átállással, és a tuningbetyárok kezére jutott K7-esek 900-1000 MHz körüli sebességeket is elértek. Az igazán nagy fegyvertény azonban az volt, hogy a cég képes volt megfelelő mennyiségű processzort termelni, és a körülmények alakulása is a kezükre játszott. Első helyen említhetjük, hogy 2000 elejére kellő mennyiségű és minőségű K7-es alaplap gördült le a neves gyártók gépsorairól; sőt a március hónap meghozta a VIA KX-133-as chipsetét is (olyan extrákkal, mint például a 4x AGP).

A másik nagy helyzeti előnyt az Intel érthetetlen gyengélkedése adta az AMD-nek. Kezdetnek ott volt az i820-as chipset lassú rajtja, melyet az embertelen RAMBUS árak és az SDRAM-gondok fejeltek meg – ezeket elvileg mostanában orvosolják az i815 és i820E bevezetésével (a CEBIT alapján 815-invázióra kell felkészülni). A második gond a Coppermine PIII-asok gyártása körül jelentkezett, bár erről kevés konkrét információ ismert az eredményen túl, persze.

A két cég szakadatlan PR-háborúja pedig folyamatos csámcsognivalót biztosított az érdeklődőknek. Az állandó árcsökkentés-párbajban csakhamar az AMD kerekedett felül – vagy inkább alul, lévén hogy jelenleg minden egyes Athlon olcsóbb az azonos órajelű PIII-asnál. Igaz, az Intel részéről érthető, hogy egyelőre nem sietnek még lejjebb vinni az árakat, hisz a kereslet így is nagyobb a kínálatnál a Coppermine-ok frontján. Már csak azért is, mert a PIII technológiai szempontból még mindig hangyányi előnyben van, de erről később.

A legnagyobb szám azonban a megahertz-csata, az állandó versengés a legnagyobb órajel-frekvenciájú x86-os processzor birtoklásának címéért.

A kereskedelembe juttatott procik terén ismét az AMD-é volt az előny, ám az 1,16 GHz-es Athlon bemutatására az Intel sikeresen rátromfolt a maga másfél gigahertzével (igaz, az nem PIII volt). A nagy kérdés azonban az maradt, hogy kié lesz az első hely az üzletekben – és itt megint az AMD nyert.

Bármennyi értelme vagy haszna legyen is, az Athlon az első x86-os proci, melyből a pénzes felhasználó az 1GHz-es változatot gépben tudhatja. A hozzá nem értő vásárló számára pedig nem jelent sokat az, hogy ebben a prociban mindössze 1/3-ad sebességű L2 cache található, és így a teljesítmény-növekedés jócskán elmarad a várhatótól.

A GIGAHERTZEN IS TÚL

A processzorok teljesítménye tudvalevőleg két tényezőtől függ leginkább: az órajel-frekvenciától, és az egy órajel alatt elvégezhető műveletek mennyiségétől, avagy a CPU összetettségétől. A nagykorúságot immár USA-beli mértékkel is átlépett x86-os architektúra mai megvalósításainak összetettsége bizony minden rekordot megdöntött már. A CPU-k a programkódot alkotó utasításokat tucatjával rántják be, s mindenféle trükkökkel megkísérlik őket párhuzamosan végrehajtani, amihez igen bonyolult technológiákat alkalmaznak.

A végrehajtás sorrendjét átrendezgetik, egy-egy utasítást részfeladatokra bontanak, feltételes elágazásokat tippelnek meg, és még sorolhatnánk. Ezen a részen nem nagyon lehet már mit javítani értelmes határok között, marad tehát az órajel-növelés.

Az 1 GHz, azon túl hogy remekül mutat az árlistákba írva, felvet bizonyos gondokat hasonlóan az 1000 Km/h körüli hanghatár túllépéséhez a repülőgépek esetében. És persze a jövő szempontjából 2-3 GHz-ben kell ám gondolkodnunk. Ekkora órajelen üzemelve a processzor már sokszorta gyorsabban dolgozik, mint az őt kiszolgáló központi memória, és bizony jóval több teljesítményt pocsékol, ha várakozni

kényszerül. Az egyik megoldás a cache memória alkalmazása, a másik a gyorsabb, nagyobb sávszélesség biztosítása a RAM-hoz.

A cache terén is közelítünk a végső szinthez a processzormagba integrált, teljes sebességű L2 gyorsítótárak elterjedésével. Megjegyezném, hogy ezen a téren az Intelé az előny, azonban a Celeronokon szerzett gyakorlat ellenére a Coppermine PIII-asok gyártása akadozik. Amennyiben a nehézséget az integrált cache okozza, úgy az AMD-re kemény idők jöhetnek, hiszen az Athlon jelenleg még a jóval lassabb külső cache-t használja. A Thunderbird kódnevű processzort valamikor az első félév végére ígérik, ennek megjelenéséig az Intel processzorok – nagyobb hatékonyságukból következően – jobb teljesítménnyel rendelkeznek a sok adatot mozgató alkalmazásokban.

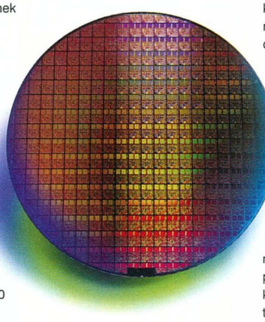
A RAM témakörben annál több a kérdőjel. A RAMBUS technológia a 7-800 MHz-es PIII-asok mellett végül bebizonyította, hogy komoly potenciállal rendelkezik, az ára azonban igen súlyos. Az AMD az olcsóbb DDR SDRAM mellett tette le a voksát – ezt a technológiát azonban egyelőre nem ismerhettük még meg a gyakorlatban (a 120 MHz-es GeForce ebből a szempontból nem mérvadó, hisz Gigahertzekben kell gondolkodnunk).

És van még egy érdekes kérdéskör: az atomfizika törvényszerűségei. Előtte azonban pillantsunk vissza kicsit a múltba, hiszen a fenti kérdéseket nem ma fogalmazták meg először.

A KÉT CSAPAT

A processzorok bonyolultsága valamikor a nyolcvanas évek vége felé érte el azt a szintet, hogy egy-egy új CPU tervezésének ideje már három-négy évet is igénybe vett. Az Intel – ezt a tendenciát látva és tapasztalva a 80486 elkészítésekor – kettéosztotta tervezőgárdáját, hogy az új processzorok bemutatása közötti időt így lecsökkenthesse.
A munka ennek megfelelően indult el előbb a P5, majd a P6-os architektúrán. Az első projekt 1993-ban érett be a Pentium formájában, s a mérnöki stáb rögtön neki is látott a P7 tervezésének. 1995-ben pedig a világ a Pentium Próban igen komoly, desktop számítógépekben azelőtt ismeretlen képességekkel bíró remek processzort ismerhetett meg. Mi sem bizonyítja jobban a design team munkájának minőségét, mint a tény, hogy a P6 architektúra kisebb módosításokkal ma is él a Pentium III-as és Celeron processzorokban. A P6 team rövid pihenő után belefogott az újabb x86-os processzor terveinek elkészítésébe; hogy az Intel ezt kiegészítő terméknek szánta-e, avagy vésztartaléknak, nem tudni.

A P7-es csapat célja teljesen új, immáron nem x86-kompatibilis processzor elkészítése volt, ám a munkát csakhamar újra kezdték a HP-vel összefogva, a Merced néven elhíresült CPU-ra váltva.
E processzor elkészítése azonban korántsem ment simán – jelenleg körülbelül két éves késésben van,



de a jelek szerint ez már nem fog tovább növekedni. Az Itanium kész a startra, hogy segítségével az Intel a Linuxos és a Win2000/64-es IA64 számítógépek ármádiáját bevetve az internetet a drót másik végén, a szerverek felől foghassa meg.

Az AMD-vel vívott, nem várt intenzitású és egyre komolyabb tétre menő verseny alapjaiban rendezte át a csendesen fejlesztett új x86-os processzorral szembeni elvárásokat. Az Athlon visszaszorításának cseppet sem egyszerű feladata a Willamette kódnevű CPU-ra vár, s az idei év februárjában a lepel végre meglibbent a P7-es jelölést megörökítő chip felett.

WILLAMETTE

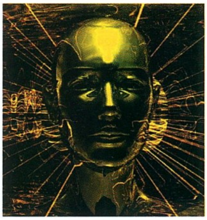
Az első, amit le kell szögeznünk: a Willamette száz százalékig x86-kompatibilis processzor, tehát minden szoftver működni fog rajta, amelyet a mai PC-ken használunk. Ez áldás és átok is: nem kell kidobni a régi programokat, de sajnos így tovább cipelhetjük az x86 minden betegségét is.

Röviden összefoglalva: az új processzor kiemelkedően magas órajel-frekvenciára optimalizált, és az elmúlt évek kutatásainak eredményeit magába foglaló CPU. Rögtön felvetődhet a kérdés, hogy miért kell a magas órajelhez optimalizálni.

Említettem az atomfizikát; nos, a prociban a biteket elektromos impulzusok jelképezik: ha van jel, akkor logikai 1-et, ha nincs, akkor logikai 0-át. A vezető anyagok ellenállása miatt azonban az áram korántsem képes fénysebességgel közlekedni – tehát eléggé magas órajel-freki esetén vicces dolgok történhetnek. Teszem azt, valamelyik számítás eredményéből az 1-eseket jelző elektronok nem jutnak el az áramkör végén lévő logikai kapukba a rendelkezésre álló igen rövid idő alatt, és az eredmény csupa nulla lesz.

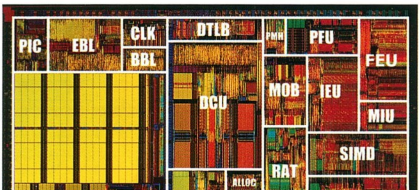
Mivel a processzorok digitális logikája továbbra is az analóg jellegű elektromos áramra épül, ezért a fenti jelenséget nem lehet egy bizonyos szituációhoz kötni.
A szilíciumlapka minősége, az áram pillanatnyi hangulata és hasonló tényezők kombinációjából következően nem lehet konkrétan megmondani, hogy „ez a processzor ekkora frekvenciáig képes működni". Jelenleg csak tippelni lehet, hogy a PIII és Athlon processzorok feltehetőleg valahol 1 és 2 Gigahertz között kezdenek majd megbízhatatlanul működni – de a lényeg látszik.
A mai processzorok órajele csak bizonyos határig növelhető az architektúrájukból következő fizikai korlátok miatt. A 0,13 mikronra való átállás ideig-óráig odázhatja csak el e határ elérését, tehát új processzorokat kell tervezni.

Fentiekből következik a Willamette első, gyökeres újítása: a rendkívül hosszú, úgynevezett Hiper-pipeline. A P6-os architektúrában az utasításokat végrehajtó egységek futószalagja 12 lépcsőből állt, az Intel ezt növelte meg 20-ra, miközben a



folyamatot további részfeladatokra bontotta le. Ennek következményeképpen az átlagos utasítások végrehajtási ideje jelentősen, várakozási időtől függően 25-30 órajelciklusra nőtt meg. Szerencsére az utasítások magasabb késleltetési ideje az alkalmazásokban nem jelent észlelhető várakozást a felhasználó számára, hiszen elképzelhetetlenül kis időkről van szó. Ellenben a programozás szempontjából a változások komolyak – a régebbi, nem optimalizált kódot a Willamette feltehetően valamivel lassabban fogja végrehajtani a mai processzoroknál. Más kérdés, hogy az azonos órajelen kisebb teljesítmény csak relatíve jelent lassabb processzort, ha az órajel mondjuk másfélszer akkora.

A hosszú futószalag másik következménye a feltételes elágazások végrehajtásakor jelentkezhet. A mai processzorok, hogy ne kelljen várniuk a többi utasítás teljesítésével, elméletileg



vakon folytatják a programkód végrehajtását – egyszerűen megtippelik, hogy melyik ágat kell majd követniük (ezt hívják speculative branchingnek). Mivel azonban itt végül is matematikáról van szó, ezért nem annyira meglepő módon ez a becslés igen pontos lehet – a mai CPU-k esetében 90% körüli. Ha azonban a tipp rossz, úgy a procinak a futószalagon csücsülő összes többi utasítást és részeredményt a kukába kell dobnia, és újra kezdenie a másik ággal. A Willamette esetében a hosszú pipeline miatt a kidobandó utasítások száma, így a potenciális teljesítményvesztés is jelentősen megnőtt. Erre is van azonban orvosság.

Az egyik a trace cache – a processzor az utasításokat nem csak vakon olvassa be az L1 cache-be, hanem a végrehajtási sorrendben, és egyúttal mellékeli a hozzájuk tartozó adatokat. További örömünkre ez a cache tehát most már unified, azaz közös használatú, és az Intel állítása szerint mindössze 2 órajeles latencyjű (tehát piszok gyors). Az új cache további eredménye, hogy az utasításdekódoló áramköröket rettentően leegyszerűsíthették, hisz feladatukat nagyrészt a gyorsítótár vállalta át – tudni kell, hogy napjainkban a dekódoló tartalmazza a legtöbb tranzisztort az egész processzorban. A másik fejlesztés pedig az, hogy a spekulatív végrehajtás algoritmusaiba a mérnökök mindent belepakoltak, amit az utóbbi években kifejlesztettek, és így sikerült 95-98%-os hatékonyságot elérniük.

A Willamette mindezeken túl is tartalmaz még ezt-azt. Az integer végrehajtó egység két ALU-ja például helyből kétszeres órajelen üzemel(!), s ezt úgy éri el, hogy – a DDR memóriákhoz hasonlóan – a jel felfutó és lefutó ága is vezérli az áramköröket. Az új CPU fixpontos számítási sebessége tehát valami elképesztően magasnak ígérkezik.

A lebegőpontos teljesítménnyel már nem ilyen rózsás a helyzet – a jelenlegi információk szerint az FPU nem ment át különösebb változtatásokon, ami a sima x86-os utasításokat illeti. Helyette van viszont Willamette New Instructions, alias SSE2, azaz az SIMD feldolgozó-képesség további finomítása. Első lépésben kétszeresére, 128 bit szélességűre növelték az MMX kapacitását, másodikként pedig beépítették a kétszeres pontosságú (64 bites) lebegőpontos értékek kezelését is. Továbbá, összesen 144 új utasítással egészítették ki az SSE első változatát.

Namármost, az SSE támogatásának utánanyomozgatva manapság a videokártya-drivereken és a 3DMark-on kívül nem sok alkalmazást találhatunk. Ahol viszont a SIMD végrehajtás kihasználásra kerül, ott a PIII-asok igen jól szerepelnek, logikus tehát, hogy az SSE2 használatával igen komoly teljesítmény hajtható ki a Willamette-ből. Az idei év folyamán tehát az egyik nagy feladat az Intel számára az új utasításkészlet megfelelő támogatásának biztosítása, e nélkül ugyanis – pusztán a magasabb órajelben bízva – a konkurenciával szembeni előny nem biztosított. Minden valószínűség szerint az SSE2 bevezetése volt az egyik tényező az új processzor korai bemutatásában is.

Az Intel nem csak ezen a téren kockáztat azonban sokat, más okokból is meg kellett kezdeni a közönség és a fejlesztők puhítását. A Willamette alaplapi chipsete, a Temna ugyanis csak és kizárólag RAMBUS memóriát kezel, de legalább kapásból 400 MHz-es FSB-vel. A DRDRAM ára pedig továbbra is az eget verdesi, például mert kevesen gyártják (egyelőre), és mert kemény licencdíjat kell pengetni a technológiát kifejlesztő cégnek (az SDRAM esetében nincs ilyen). Néhány gyermekbetegség, például a magas üzemi hőmérséklet is további örömökre ad okot. A másik oldalon azonban ott van a RAMBUS bizonyítottan komoly teljesítménye – az Intel ezt kívánja a Temna esetében a dual-channel kiépítéssel helyből megkétszerezni. Az árak lenyomása a másik komoly feladat, a mostani szintnek legalább a negyedére kellene leereszkedni. Ebben meglepő módon a Playstation 2 lehet remek partner, ugyanis ez a ketyere is RAMBUS memóriával üzemel, és önmagában is figyelemreméltó keresletet jelent, hiszen már az első napon 2 millió példányt remélnek eladni. Az előre megtippelhető népszerűségből következően a gyártás végül mégis jó biznisznek minősülhet, hát még ha az Intel is fix piacot fog jelenteni. Ennek ellenére a kérdőjel megmarad kérdőjelnek, az egyébként igen komoly potenciális teljesítményű processzor sorsa tehát egyelőre kicsit kétséges.

A MÁSODIK FÉLÉV

Ahogy az a fentiekből sejthető, a hamarosan feltehetőleg lecsendesülő processzorfronton a vihar kétszeres erővel fog kitörni az év hátralévő részében. Első lépésként az AMD át kell térjen az integrált L2 cache-ű processzorok gyártására – ha nekik is csak úgy megy ez, mint az Intelnek, úgy most megint nehéz idők jöhetnek rájuk. Mindenesetre a cég bizakodó, terveik között szerepel a Celeronok piacának megostromolása is az Athlon olcsó, Socketes változatával. Továbbá a kezdeti nagy hangú ígéretek közül még mindig adósak a multiprocesszoros, K7-es alaplapokkal – ennek hiányában az AMD diadalmenete az elmúlt fél évben jobbára megmaradt az otthoni számítógépek piacán. A munkaállomások és szerverek frontján az Intel domináns pozíciója még stabil, és az Itanium sikeres bevezetésével ez csak erősödhet (persze ez is csak „ha").

Az Intel számára a desktop PC-k piaca azonban még ennél is keményebb lesz, hiszen a Willamette kis túlzással akár orosz rulettnek is minősíthető. A cég az elmúlt fél évben sem az SSE megfelelő támogatását, sem a RAMBUS memóriák árának lenyomását nem tudta véghezvinni, márpedig e két téren kell sikert elérniük, ha a feltehetően Pentium IV néven októberben startoló processzornak komoly jövőt szánnak. A jelenlegi PIII-asok versenyképessége pedig – a MHz-versenybeli hátrány behozása ellenére – csak addig tart, amíg az AMD 1/3-os sebességen járatja Athlonjainak cache-ét.

Hogy melyik cég mit tud megvalósítani idei céljaiból, korai lenne még megítélni; a hullámhegyek és -völgyek kiismerhetetlen ütemben követik egymást, s a jelenlegi helyzet éppúgy megmaradhat a jövőben, ahogy a visszájára is fordulhat. A konkurencia erősödése visszaszorította az Intel monopóliumát, bár félteni aligha kell: az x86-os CPU-k piacán a részesedése még mindig 85% feletti, s messze nem csak ebben az üzletben utazik. Szóval, érdekes évünk lesz, és csak egyvalami tűnik biztosnak: a végén mi, a vásárlók valószínűleg jól járunk majd.

Laa-Yosh

WATCH AND SMILE

A Binuscan monacói szoftverfejlesztő cég majd 10 éves múltra tekint vissza, de eddig még nem igazán jutott el a magyar közönséghez, holott 1998-ban mutatta be felhasználó-orientált termékét, a Watch & Smile-t, mellyel forradalmi újítást hoztak a képszerkesztő és prezentációkészítő programok világába, illetve kiterjesztették azok határát.

A program 2.0-s verziójával mi a Milia 2000 kiállításon találkozhattunk, de aki a cannes-i bemutatóról esetleg lemaradt volna, annak maradt Hannover és a CeBIT.

Kezdjük a Watch & Smile leglényegesebb tulajdonságával, miszerint rendelkezik minden eszközzel a multimédiás prezentáció, illetve bemutató, valamint egyszerűbb házi mozifilm elkészítéséhez. Lehetőséget nyújt képek, hangok, zenei felvételek alkalmazására is, valamint használatával a képek retusálása, változtatása is gyerekjátéknak tűnik majd. A Watch & Smile otthoni és munkahelyi használatra egyaránt alkalmas és javasolt is, hiszen segítségével saját filmet készíthetünk fotóinkból, illetve

főnökeinket elkápráztathatjuk interaktív multimédiás bemutatónkkal. A program lehetőséget nyújt a fotóretusálás emberközeli, felhasználóbarát módjának megismerésére, ami élvezettel szolgál profik és lelkes amatőrök számára egyaránt.

A szoftver kezelése meglepően egyszerű és érthető (szőke lévén ezek elengedhetetlen követelmények a számomra), nem igényel semmiféle előismeretet hasonló programok terén, ami igencsak nagy örömére szolgálhat a felhasználónak, hiszen sokan vannak, akik az egyes programokhoz tartozó vaskos kézikönyvek láttán jobbnak látják nem megpróbálni a lehetetlent. Az egyszerű kezelhetőségnek köszönhetően gyorsan érhetünk el sikereket, ami különösen azért fontos, mert egy kis gyakorlás illetve próbálkozás után az ember már szinte profinak érezheti magát, főleg ha olyan valakinek mutatjuk be tudományunkat, akinek fogalma sincs a számítástechnikáról, valamint a fotóretusálásról. Érdemes tehát észben tartani a programot többek között arra az esetre, hátha valakit ily módon is szeretnénk lenyűgözni.

A programban eleve szerepelnek képek, de természetesen mi is tehetünk bele, összesen 255 fotó tárolására alkalmas. A készítendő anyagokhoz a képeket beszkennelhetjük, fotó CD-ről, illetve digitális kamera segítségével betölthetjük vagy internetről letölthetjük.

A kezelőfelület leginkább televízióhoz hasonlítható, melyen azonos funkciókat végrehajtó gombokra történő rákattintással végezhetjük el a kívánt módosításokat, azaz átállíthatjuk a színeket, az élességet, a világosságot és az árnyékolást. Ez a megoldás igencsak praktikus, hiszen nagy a valószínűsége annak, hogy a felhasználó életében találkozott már televízió készülékkel, pontosabban annak távirányítójával.

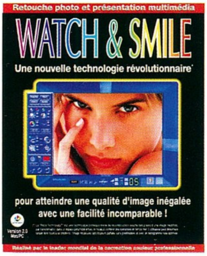
A kép bármely darabját kiválaszthatjuk és szerkeszthetjük úgy, hogy akármekkora rész kiválasztása és nagyítása/kicsinyítése esetén is az adott részlet felbontása egy cseppet sem változik, mindig tökéletes marad.

Nem túlzok, amikor azt állítom, hogy ez a tulajdonság volt az, ami miatt leesett az állam, és úgymond elállt a szavam, ami a női nem esetében azért nem minden láttán következik be. Ha úgy érezzük, hogy számunkra már nem kihívás a nyári fotókról eltűntetni az „ex" fejét és rátenni Mel Gibsonét, akkor áttérhetünk egy másik, semmivel sem bonyolultabb, de összetettebb tevékenységre, a rövidfilm készítés á la Watch & Smile-ra.

Először is a külön-külön elkészített képekből kiválasztjuk a filmünkhöz szükségeseket, és tetszőleges sorrendben elhelyezzük őket egymás után (az elrendezést közben is változtathatjuk). Minden egyes darabhoz adhatunk zenei aláfestést (MP3), illetve ha áll rendelkezésre mikrofon, akkor narrátorként is közreműködhetünk. Be lehet állítani, hogy adott kocka mennyi ideig legyen a képernyőn, illetve bármely képrészlethez hozzárendelhetünk egy tetszés szerinti kockát, így ha a részletre kattintunk, akkor a hozzá tartozó másik fotó automatikusan megjelenik. A variációs lehetőségek határtalanok, filmünket kedvünk szerint alakíthatjuk akár a végtelenségig.

Ha már úgy érezzük, hogy művünkkel nagy eséllyel indulhatnánk a legjobb film Oscar díjáért magunk mögé utasítva Az amerikai szépséget vagy a Bennfentest, akkor elmenthetjük QuickTime vagy Watch & Smile formátumba. Amint elmentettük, és a biztonság kedvééert le is védtük alkotásunkat, nincs más teendőnk, mint arcunkon elégedett vigyorral székünkben hátradőlni, és megvárni, míg a főnök magához rendel, illetve a már régóta áhított személy feltűnik :))). Mindenkinek sok sikert!

gaby
Hivatalos honlap: www.watchandsmile.com
kiegészítés – CD mellékleten



PLEXWRITER 12/4/32

A PLEXTOR ÍRÓKRÓL

Plextor. A név kötelez. Legalábbis eddig mindig minden egyes termék, amelyiken ez a logó volt, szemernyi kétséget sem hagyott bennem azt illetően, hogy ez a cég a csúcs, ha a minőségi és professzionális CD-ROM technológiáról van szó. Nem tartozik szorosan a cikkhez, de azért elmesélem, hogy az a néhány komoly szoftver, amelyet a CD-ROM lemezek gyártását előkészítő folyamatban használnak a lemezek ellenőrzésére, beolvasására, mind-mind (és szinte csak kizárólag) Plextor CD-ROM olvasókat támogat. Ezzel csak azt szeretném világossá tenni, hogy a Plextor termékek elismerten a legjobbak ezen a téren. A Plextor CD-írók már nem ennyire egyedülállóan jók és támogatottak a profi felhasználás világában, az írásban valahogy a Yamaha mögé szorultak a mastering területén. A képzeletbeli második hely azonban nem azt jelenti, hogy a Plextor írók lassabbak, rosszabbak, csak a Yamaha előbb lépett a CD-R és CD-RW piacon, mint ők. Ez a tendencia az utóbbi időben megfordulni látszik, hiszen a Plextor szinte mindig előbb jön ki gyorsabb és többet tudó írójával, mint a Yamaha, és személyes tapasztalatom szerint a nagy igénybevételt jelentő, folyamatos CD-R sokszorosító tornyokban is jobban megállja a helyét főleg elnyűhetetlen volta miatt. A Plextor ilyen módon „favágásra" is alkalmas eszközöket gyárt, amelyek akár napi 16 óra megszakítás nélküli munkára is képesek. A Plextor írók egyetlen hátránya (ha olvasóként használjuk őket), hogy vérlázítóan nagy elérési idejük miatt igen lassan olvasnak, hiba esetén lassabban mozgatják vissza az olvasófejet - emiatt mostanában a CD-író tornyokat gyártó-összerakó cégek nem szívesen használják őket, mert CD-ről CD-re történő direkt másoláskor forrásként alkalmatlanok. Viszont ha minden egyes Plextor író mellé nagyteljesítményű olvasót raksz (mondjuk UltraPLEX 40maxot, hehe...), vagy nem közvetlenül, hanem image fájlból dolgoztatsz – ami az én véleményem szerint, nagyobb példányban történő másolás esetében még jobb is –, akkor a Plextor író nagyobb élettartalmával, jobb selejtarányával minden más ilyen eszközt megelőz a ranglistán. Mindezt azért írtam le, mert bár a Plextor a mindennapi felhasználókra is gondol – két hónapja sincs, hogy a Guruban olvashattál az első ATAPI csatolós írójukról –, de azért elsősorban még mindig a profi piacra dolgozik – ez utóbbi tény sajnos az árban is tükröződik. Szóval elnézést a hosszas bevezetésért, de nyilvánvaló, hogy ezt a most tesztelt meghajtót, és általában a SCSI csatolós Plextor termékeket nem igazán szabad egy kalap alá venni a mostanában 50e forint körüli áron kapható írókkal. Nem csak a 12x-es írást, hanem a termék minden tekintetben egyedülálló minőségét kell megfizetni, ha Plextorban gondolkodsz.

MÉG GYORSABBAN!

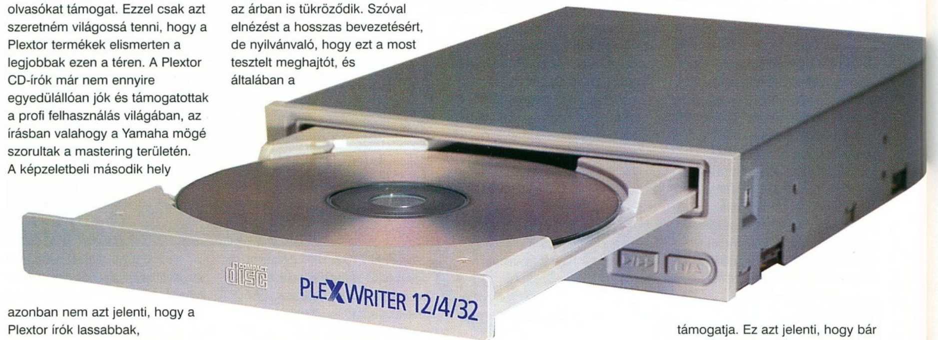
Számoljunk egy kicsit... az 1x-es CD sebesség durván 150 kb/másodperc. Ha kiszámolod, akkor a 12x-es írás 1,75 MB folyamatos adatátvitelt jelent. Nem tűnik valami gyorsnak, hiszen manapság repkednek az olyan meghatározások, mint 50x-es CD-ROM olvasó, UDMA66, meg 33 MB/sec garantált átvitel. De azért tudnod, kell, hogy ha 12x-esen szeretnél CD-t írni, jobb, ha más futó program a forrásként használt merevlemezt nem piszkálgatja közben! Ha meg ne adj Isten, CD-ROM olvasóról szeretnél direktben 12x-esen másolni, akkor nagyon meg kell nézned, milyen meghajtót szánsz erre a szerepre! A 12x-es sebesség nagyon csábítóan hangzik, hiszen 6 és fél perc alatt meg lehet tölteni egy teljes 74 perces lemezt, viszont nem akármilyen vas kell mellé – a megfelelő merevlemeztől vagy CD-ROM olvasótól eltekintve maga a 12x-es írás is szép terhet rak a gép nyakába. Nem árt körültekintően eljárni, mert ugye a „buffer underrun" nem kellemes hibajelzés.

A KICSOMAGOLÁS

Nyugodtan nevessetek ki, ez is teljesen fontos mozzanat. Az utóbbi időben a Plextor szakított a régi designnal, új dobozaik kisebbek és kicsit színesebbek, mint a régi behemót ládikók. Nekem azok is tetszettek, de ezek valamivel ízlésesebbek – ha tehetem, nem OEM, hanem dobozos hardvereket vásárolok, mert a dobozok a szobában kitűnően dekorálnak, a haverok irigységtől megpukkanó fejéről nem is szólva – kész élvezet! Az ATAPI 8x-os Plextor kicsit más formájú előlappal készült, mint a korábbi meghajtók, szerencsére a PLEXWriter 12/4/32 nem szakított a hagyományos formával, szinte csak a tálca elején lévő felirat alapján lehet megkülönböztetni a többi tálcás Plextor drive-tól. Mi volt még a dobozban? Pompás kézikönyv (bocs, nem olvastam bele), csavarok, kioldópálca, egy-egy Plextor feliratú CD-R és CD-RW lemez (előbbi Ritek, utóbbi Ricoh valójában, de ez tökmindegy). Találtam még némi reklámanyagot, meg két CD-t. Az egyiken a PlexTools 1.04 telepítő van – kb. 4 MB hasznos adat, a lemez többi részét (645 MB-on) üres fake fájl foglalja el – mekkora idétlenség, na mindegy. A másik lemezen a Cequadrat WinOnCD 3.7 CD-író program található, ez utóbbi lemez egyébként kis takaros borítékban, serial number és pár mondatos többnyelvű leírás társaságában pihengetett – korrekt. A doboz aljából a Plextor regisztrációs űrlapja is előkerült, ez utóbbi rendeltetését nem fogjátok kitalálni.

TELEPÍTÉS

A meghajtó Ultra-SCSI buszon kommunikál, burst módban szeretne működni, tehát csak olyan SCSI adapteren használható 4x-es írásnál gyorsabban, amelyik ezt



támogatja. Ez azt jelenti, hogy bár sima 50 pines SCSI csatlakozója van, mint minden SCSI CD-ROM egységnek, de csak SCSI-3 Ultra vagy Ultra-Wide adapterrel működik (például a sima Adaptec 2940 nem jó neki, csak az U vagy UW változat!). A teszt Adaptec-2940UW kártyával történt, amely ASUS P3B-F alaplapba volt behelyezve, PIII600 procival, IBM UDMA33-as ATAPI és IBM Ultra SCSI merevlemezek társaságában. A SCSI kártyára még az UltraPLEX40max meghajtó is fel volt fűzve a CD-ről CD-re történő másolás tesztelését elősegítendő. A drive semmilyen külön bánásmódot nem igényel (legalábbis én nem vettem észre), a SCSI adapter, amelynek BIOS-ában engedélyeztem a Disconnect és Sync Mode opciókat, felismerte mind az 50-es Ultra SCSI kábelen, mind a több eres Ultra-Wide SCSI kábelen (természetesen átalakítóval). Az összes SCSI eszközön és az adapteren is engedélyeztem a paritás ellenőrzését, ezt nagyon ajánlom mindenkinek. A Windows eszközkezelőjében kikapcsoltam

az autorunt, és ott is engedélyeztem a szinkron átvitelt és a diszkonnektálás lehetőségét. Nagyon ajánlom, hogy ne olyan helyre építsd be, ahol túlmelegedhet, mert az integrált hűtése ellenére a gyors írás során van hőtermelés rendesen. Ezzel gyakorlatilag a meghajtó telepítése véget is ért. Ja, még valami, használat előtt az első alkalommal távolítsd el az író-olvasó fej sérülése ellen szolgáló fekete alkalmatosságot a drive belsejéből.

ELSŐ PILLANTÁSRA

Nagyon elégedetten állapítottam meg, hogy végre SPDIF, azaz digitális Audio kimenet is található a meghajtó hátulján. Ellenőriztem, működik is – nem kell csodálkozni, láttam már én olyant, amelyiken a két láb a SPDIF felirat alatt csak dísznek volt. Ami nagyon meglepett az első 12x-es íráskor, hogy halkabb, mint a 8x-os Plextor íróm! Legalábbis más frekvencián hallat különféle hangokat, amaz kicsit vonyít, a 12x-es inkább zümmög. Nem kell megijedni, teljesen normális vagyok. Hanem azt hallani kellene, amikor az UltraPLEX 40max-ról szinkronban megy a CD-másolás 12x-esen. Plextor rajongók számára nincs is ennél szebb hang, a két meghajtó szinte egy eszközként zümmög... csodás.

PLEXTOOLS

A Plextor Manager helyett újabb, azzal teljesen egyenértékű szoftver került ki a cég fejlesztőinek kezei közül – mostanában inkább ezt csomagolják az új meghajtóik mellé. Gyanítom, hogy a két program alapja ugyanaz a kód, nekem a Tools jobban tetszik, de nem hiszem, hogy csak az újdonság varázsa miatt. Az internetről már kaptam olyan hírt, hogy állítólag grabbelésben hibázik, de én nem tudtam vele hibásan beolvasni – az is előfordulhat, hogy ez drive-típus és firmware verziószám függvénye. A PlexTools körültekintő információkat ad a meghajtóról, jópofán kijelzi a jumperek állását is, de a behelyezett lemezről is kitűnő és értékes adatokkal szolgál lehetőséget kínálva a beolvasására, vagy akár a CD lemásolására is. Hozzá kell tennem, hogy nagyrészt csak Plextor eszközöket támogat, tehát az összes funkciója igazán akkor használható ki, ha legalább két Plextor meghajtód van a gépben.

WINONCD

A WinOnCD programot talán nem kell bemutatnom, az egyik legsokoldalúbb pre-mastering és másoló program a mindennapi felhasználóknak szánt termékek között – sok szolgáltatása ezen azért jóval túlmutat, miáltal a professzionális célokra készülő alkalmazások közé emelkedik. Ez a program teljesen jó választás a Plextor író mellé, hiszen ezt leendő tulajdonosa valószínűleg olyan feladatokra szánja, amelyeket mondjuk, az Easy CD Creator nem tudna kellőképpen ellátni. Nem kritizálom a Creatort, hanem csak megállapítom, egyszerűen más típusú program – még mielőtt megint kapok egymillió levelet, hogy miért húzom le az „isten" szoftvert... A WinOnCD nagyon jó archiválásra, de stabilan támogatja az olyan relatíve új dolgokat is, mint mondjuk a CD-TEXT formátum.

FIRMWARE

A meghajtó 1.01-es BIOS verzióval érkezett, amelyet nagyon gyorsan frissítettem 1.02-esre, mert a Plextor honlapján ezt erősen ajánlották. Időközben a neten találtam egy egyelőre még nem hivatalos 1.03-as verziójú firmware frissítést is, de azt azért nem merem ajánlani, mert valószínűleg engedély nélkül jutott ki a Plextor fejlesztőitől. Én kipróbáltam, bajt nem okozott, de az 1.02-es is hibátlanul működött, szóval nem is volt különösebb értelme a frissítésnek – vagy még nem próbáltam olyat kérni az írótól, ami kimutatta volna a gyengéit. A firmware frissítésektől nem kell félni, a CD-írók írását stabilabbá teheti rosszabb minőségű médiák használata esetén, de esetleg a régi BIOS durva hibáit is kijavíthatják az ilyen frissítéssel. Arra kell ügyelni, hogy frissítéskor ne legyen lemez a meghajtóban, és semmilyen más program ne próbálja a meghajtót elérni a flash-elés alatt. Az is fontos, hogy csak abban az esetben frissíts BIOS-t, ha nem vagy elégedett az eszköz jelenlegi működésével, és ha biztosan tudod, mit is teszel valójában!

GYORSASÁG – MINŐSÉG?

Hát igen, nagyon kevés olyan lemez van a boltokban, amely 12x-es írásra ajánlott! Jobb híján márkásabb, Philips, TDK, Maxell és Verbatim korongokat teszteltem le vele – nagyon jó eredménnyel! A 12x-esen megírt lemezek az 1.02-es BIOS beégetése után szinte minden meghajtóban jól olvashatók voltak, az 1.01-es firmware kis hibákat kreált a lemezek végén. Zenei CD írás esetén a helyzet bonyolultabb, a lemez későbbi felhasználásától függően inkább a 4x-es sebességet ajánlom, de a próba kedvéért 12x-esen megírt Philips Silver Premium és Maxell lemezek meglehetősen sok lejátszóban hiba nélkül muzsikáltak (szó szerint). Sajnos az tény, hogy rövidebb idő alatt gyengébb minőségű optikai jel égethető be a lemez adathordozó felületébe – de azt hiszem, nem kell feltétlenül, minden alkalommal kihasználni a maximális írási sebességet. Egyébként minden bonyolultabb formátum, tehát multisession írás, továbbírás, CD-Extra, CD+G és CD-TEXT hibátlanul megíródott minden sebességgel. Az újraírás is gondmentes az új meghajtóval, a lemezek törlése gyors, az UDF/Packet írásmód (amelyet amúgy utálok nagyon) is működik, ahogy kell. Akárhogyan nézem, ez a Plextor író úgy, ahogy van, hibátlan. Egyetlen negatívuma az ára, de valamit valamiért...

Öt, de ha sokallod, akkor négy és fél fabatka az értékelés

PC GURU ★★★★★

Ppéter
ppeter@mail.pganet.com
cdgrab.pganet.com

INFOBOX
HRP Hungary
Tel.: 452-4600

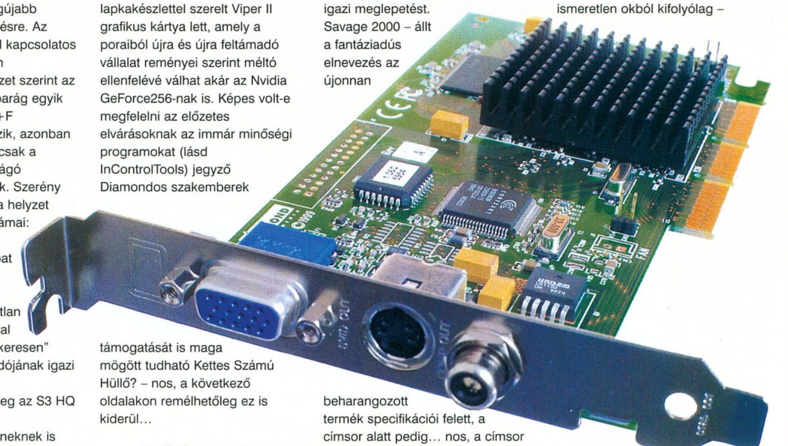
DIAMOND VIPER II

A Gyémántvipera lecsapni készül

BEVEZETÉS – ÚJABB BRILIÁNS AZ S3 KORONÁJÁN

Mivel ama szerencsés kevesek közé sorolhatom magam, akiknek alkalmuk nyílott közelebbi ismeretséget kötni az S3 3D gyorsítóinak valamennyi generációjával, érthető örömmel vállalkoztam az egykor szebb napokat látott cég legújabb fejlesztésének tesztelésre. Az egyik S3 termékekkel kapcsolatos – sajnos nem teljesen megalapozatlan – nézet szerint az amerikai vállalat az iparág egyik legjobb hardveres K+F részlegével rendelkezik, azonban a szoftveres szekció csak a marketinganyag idevágó bekezdéseiben létezik. Szerény véleményem szerint a helyzet azért nem ennyire drámai: a kérdéses szoftverfejlesztő csapat igen is serényen munkálkodik, hiszen meglehetősen kiforratlan meghajtóprogramjaival mind a mai napig "sikeresen" akadályozta munkaadójának igazi áttörését.

Valami valószínűleg az S3 HQ legfelsőbb emeletein berendezkedett egyéneknek is feltűnhetett: miután a szoftveres részleg eredményesen nullázta a jobb sorsra érdemes Savage 3D és 4 vetélytársaival szembeni technológiai előnyeit, a Savage 2000 esetében a "csúcsfejek" már semmit sem kívántak a véletlenre bízni. A megoldást a felhasználók körében osztatlan népszerűségnek számító Diamond Multimedia megszerzésében vélték megtalálni, aminek révén az S3 nemcsak kipróbált szoftverspecialistákhoz, hanem ígéretes új termékek (pl. Rio MP3 lejátszó) szabadalmaihoz is hozzájutott. A két fuzionáló cég együttműködésének első konkrét gyümölcse a Savage 2000 lapkakészlettel szerelt Viper II grafikus kártya lett, amely a poraiból újra és újra feltámadó vállalat reményei szerint méltó ellenfelévé válhat akár az Nvidia GeForce256-nak is. Képes volt-e megfelelni az előzetes elvárásoknak az immár minőségi programokat (lásd InControlTools) jegyző Diamondos szakemberek támogatását is maga mögött tudható Kettes Számú Hüllő? – nos, a következő oldalakon remélhetőleg ez is kiderül...



AZ ÍGÉRET – BOA CONSTRICTOR, GEFORCE-GYILKOS HAJLAMOKKAL

Miközben 1999 őszén a webes közösségek egyre fokozódó izgalommal várták a GeForce256 hivatalos bejelentését, mialatt az Nvidia fanatikusok jóvoltából a vadabbnál-vadabb fantazmagóriákat tartalmazó "végleges" technikai adatlapok percenként frissültek, az S3 marketinggépezete sem pihent. Tökéletesen időzítve, a GeForce256 visszaszámlálás vége előtt alig pár nappal pontosan azt nyújtották az információkra kiéhezett internetes hordáknak, amire azok mindig is vágytak: igazi meglepetést. Savage 2000 – állt a fantáziadús elnevezés az újonnan beharangozott termék specifikációi felett, a címsor alatt pedig... nos, a címsor alatt a teljesítményéhes felhasználó legmerészebb álmai köszöntek vissza, a tömegek nagy bánatára sajnos egyelőre csak papíron. 700 megatexel/sec fill rate, S3TL (T&L egység), S3TC (hardveres textúratömörítés), QuadTexture egység (négyszeresen textúrázott pixelek előállítása egyetlen lépésben) 128-bites memóriabusz, 175/200 MHz-es órajel, 0,18 mikronos gyártási technológia – állította szerényen a sajtóközlemény: a ténylegesen még be sem jelentett Nvidia GeForce256-nak tehát látszólag esélye sem maradt váratlanul feltűnt vetélytársa ellenében. Az S3-mal szemben – általam ismeretlen okból kifolyólag – mindig is rendkívül ellenséges webes hírforrások persze egymással versenyezve próbálták az általuk helyesnek vélt szintre visszaállítani az amerikai cég marketingeseinek megnőtt önbizalmát, s hivatkozási alapként mindannyiszor a Savage 3D és 4 "sikertelenségét" hozták fel. Az állítólagos sikertelenségről talán csak annyit, hogy a fenti két lapkakészlet kedvező ár/teljesítmény aránya miatt az OEM kategóriában a legnépszerűbb termékek

VIPERA TUNING

Bár a videokártya-tuningolás közel sem olyan hatékony, mint például a drasztikus CPU húzás, azért jó esetben minden nehézség nélkül a teljesítmény növekedéséhez vezethet. Erre a célra a Viper esetében az 1.08-as Savage tweak tűnt a legideálisabbnak, hiszen a népszerű segédprogram legfrissebb változata már ismeri a Savage2000-rel szerelt kártyát. „Szerinte" a gyári értékek 143/125 MHz körül lettek fixálva (szemben a gyári 155/125-ös értékekkel), amit egészen 180/166 MHz-ig tornázhatunk ki. Persze ez már szélsőséges érték, ami nem túl egészséges. Jó fél óra próbálkozást követően kiderült, hogy a kártya 170/155 MHz-en még stabilan működik. A túlhajtás durván 5-6 fps többletet jelentett Quake3-ban.

A Savage tweaket megtalálhatjátok a CD melléklet 3D Mánia könyvtárában.

Shoebaron

Diamond Viper II

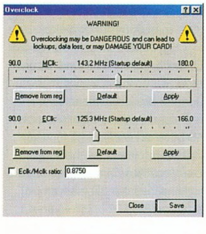
	3D Mark 2000		Quake3 demo1 HQ	
PIII 500	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
800x600	2711	2413	68,6	68,8
1024x768	2567	1798	65,4	59,0
1280x1024	2023	1063	49,2	35,0
1600x1200	1472	747	33,5	24,5

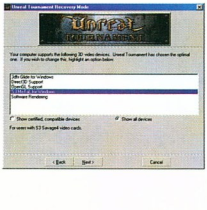
Tesztgép konfig: PIII 500 (5x100MHz), 128MB SDRAM, 6,4 Quantum Fireball, EPOX EP-BX3

egyikének számított, sőt, az igény a Savage 4-re napjainkban is óriási. Igazuk volt-e az S3 véleményük szerint dicstelen múltját örökösen felhánytorgató kritikusoknak?

A VALÓSÁG – FEKETE VIPERA, DISZFUNKCIONÁLÓ MÉREGMIRIGYEKKEL

A válasz sajnos részben igenlő. Az 1999 novemberének utolsó napjaiban megjelentett végleges termék ti. az előzetes ígéretekkel ellentétben "csak" 125/155 MHz-es órajellel rendelkezett, így az eredetileg elérni kívánt 700 megatexel/sec fill rate is csak megvalósítatlan álom maradt. A drasztikusan csökkentett működési frekvencia persze így is elegendő 500 megatexel/sec fill rate elérésére, ami a GeForce256 480 megatexel/sec értékének függvényében továbbra sem lebecsülendő teljesítmény, de mindez ismét alkalmat adott a webes médiának arra, hogy ízekre szedje a kezdetekben talán kissé túl optimista S3-at. A kritikusok ennélfogva hajlamosak nagyvonalúan elsiklani a felett az aprócska tény felett, hogy a Viper II minden más téren megfelel a gyártó által közzétett technikai specifikációknak, vagyis a GeForce256 mellett napjainkban az egyetlen T&L egységgel rendelkező grafikus kártya a piacon. Arról pedig az Nvidia irányában "kissé" elfogult IT társadalom végképp hallgat, hogy a hardveres textúratömörítés, a vetélytársánál sokkal fejlettebb trilinear-filtering és "emboss" bump-mapping eljárások, valamint az S3 saját 3D API-ja, a Metal révén a Savage 2000 olyan vizuális minőséget is képes előállítani (ld. pl. Unreal Tournament), amely láttán a GeForce256 tulajoknak valószínűleg alaposan megrendülne a videovezérlőjük mindenhatóságába vetett hite. Az már szinte csak hab a tortán, hogy a Viper II a legtöbb esetben (Metal és OpenGL alatt) már a 16-bites színmélységű megjelenítéskor is könnyedén megközelíti az NV10 által elért képkocka/másodperc értékeket, 32-bites üzemmódban pedig jelentősen felül is múlja azokat. Számomra azonban mégsem a Savage 2000 bizonyos területeken nyilvánvaló technológiai fölénye bizonyult a legmeggyőzőbbnek, hanem a termék ár/teljesítmény viszonya: 130-150 dolláros (kb. 32 500 – 37 500 forintos) árával a Viper II valósággal elsöpri 200-350 dollárba (50 000 – 80 000 forintba) kerülő, GeForce256 alapú konkurenseit.





ELSŐ BENYOMÁSOK – MINŐSÉGI KÍGYÓBŐRCSIZMA ALAPANYAG

Az S3 mindig is élen járt a legkorszerűbb gyártási technológiák alkalmazásában, ennélfogva már a korai Savage 3D felhasználók is csodálattal vehették szemügyre az iparág történetében úttörőnek számító első, 0,25 mikronos eljárással gyártott kártyákat, amelyek létezése szinte hihetetlennek tűnt a 0,35 mikronos Voodoo 2-es

S3TC AZ ÉLETBEN

Az S3 különleges textúratömörítési eljárásáról már sokat olvashattatok az újságban. Ezek alapján bárki azt gondolhatná, hogy ha birtokában vagy a Viper II-es kártyának, amelynek az S3 legújabb chipje a lelke, akkor a csoda máris elérhetővé válik, azaz egyszerűen csak hátra kell dőlni a bőrfotelben, és álmélkodni az 1:6 arányú tömörítés valóságteremtő erején. Nos, ez nem teljesen felel meg az igazságnak, hiszen egyelőre nagyon korlátozott számú program képes arra, hogy bemutassa a jövő egyik lehetséges szabványát (talán ez már nem is kétséges, hiszen az Nvidia és az ATI új chipjeiben már hardveresen is elérhető funkció lesz). Természetesen ezek közül az egyik az Unreal Tournament, amely tulajdonképpen már tradicionális versenyzőnek nevezhető, hiszen az Unreal engine-hez már a technológia korai fázisában is készítettek nagy felbontású textúrákat felvonultató pályákat. A legendás egyiptomi szintet félretéve az UT-hez ma már alapból „csomagolják" a részletesebb textúrákat. Nincs más teendő, mint a kettes CD-ről telepíteni az 500 megás könyvtárat, illetve 3D-s API-nak kiválasztani az S3 Metalt. A módszer egyetlen buktatója, hogy a Viper II-es kártyák esetében kénytelenek vagyunk letölteni a kifejezetten UT-hez módosított metal.dll-t. Ezzel a tömörített textúrák már életre kelnek, a végeredményt pedig jól láthatjátok a cikk illusztrációjaként szolgáló képeken. Közelről szemlélve a falakat és a padlót a rendes felbontáshoz képest a különbség ég és föld. Az éles játékban viszont az élmény kevésbé volt magával ragadó, bár kétségkívül érezni lehetett a minőségi változást. A Quake3-ban elért vizuális tuning ehhez hasonlóan már-már az első EMBM patch-ek által kiváltott döbbenet hangulatot idézte (sőt, némi csodálkozás után örömmel vettük tudomásul, hogy a padlót borító kövek kísértetiesen úgy „csillogtak", mintha Matrox kártya lenne a gépben), bár itt érdemes megemlíteni, hogy a lehetőségek kihasználása mindössze az egyedi tervezésű pályák telepítésére korlátozódott (egyelőre 6 darabot találtunk a neten). Az UT és a Quake3 után még tettünk egy kísérletet a Savage4 demójaként elhíresült Savage Islanddel, ám a program „elfelejtette" kipakolni a textúrákat a képernyőre, így a végeredmény kevésbé demonstrálta az S3TC kivételes lehetőségeit. Ezzel egy időre a lista lezárult, de a látottak alapján feltételezzük, hogy a jövőben a szoftverfejlesztők áttérnek majd a nagyobb felbontású textúrák használatára. Motivációnak pedig éppen elég, hogy a napokban közzétett 5.08-as Nvidia detonátor driver Open GL alatt szoftveresen már támogatja az S3TC-t. (A verziószám jelenetős emelkedése mögött igencsak megdöbbentő lehetőségek rejlenek. Az S3TC mellett a registryben bekapcsolhatjuk a full-scene antialiasingot, ami jókora pofon a 3dfx-nek. Nem is szólva arról, hogy mindezek mellett a „hétköznapi" felhasználás során mintegy 20-30%-os teljesítménynövekedést is elkönyvelhetünk.) Ennek köszönhetően a GeForce-os kártyákon a fent említett Q3 mapok futnak, bár a textúrák itt-ott eltűnnek, sőt előfordul, hogy meg sem jelennek. Eltekintve ettől a kezdeti hibától megfigyelhető, hogy a pályák sokkal gyorsabban töltődnek be, mint a Savage2000 esetében, a frame rate pedig stabilan 80-90 fps között mozog. Sajnos a GeForce OpenGL alatt nem támogatja az AGP-n keresztüli textúrázást, így a nagyobb felbontásokban már kifogyunk a memóriából. Jó esetben 1024x763-ban 32 bites színmélység mellett a különleges tömörítéssel megáldott pálya játszható marad.

Interneten publikált hírek szerint az ATI Rage Fury MAXX már hardveresen is képes használni az S3TC-t, ráadásul mindenféle textúrahiba generálása nélkül.

E tények ismeretében kijelenthetjük, hogy hamarosan az összes ismertebb grafikus chip képes lesz kezelni az S3 textúratömörítési eljárását (az Nvidia szoftveres megoldása középút, ám úgy hírlik, az NV15 az új ATI chiphez hasonlóan hardveresen is támogatja a szabványt), így a közeljövőben már csak arra kell várni, hogy a játékfejlesztők is kihasználják az egyre bővülő hardveres lehetőségeket.

Az alábbi site-on megtalálhatjátok a Q3-hoz készített „s3tc-s" pályákat, illetve letölthetitek a Viper II-höz szükséges file-okat.

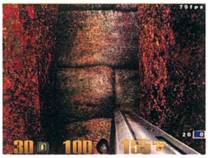
www.s3content.com

Textúra tömörítés nélkül,...

illetve textúra tömörítéssel.

„szörnyetegek” korában. Mintegy e nemes hagyományt folytatva, az amerikai cég új, 0,18 mikronos lapkakészletével is elsőként kívánt megjelenni a piacon, ez azonban az időigényes átállási folyamat miatt (ld. még Intel Coppermine) csak részlegesen sikerült: habár a Savage 2000 tranzisztorai már valódi 0,18 mikronos technológiával készülnek, a chipset egyes részei továbbra is 0,22 mikronosak. Mindez azonban elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy a Viper II aktív hűtés nélkül is megfelelően alacsony hőmérsékleten üzemeljen: tapasztalataim szerint e téren jelenleg a Savage 2000 rendelkezik a legkedvezőbb mutatókkal, sőt eme jó tulajdonságát túlhajtás esetén is megtartja.

A kártyán a lapkakészlet mellett 4 darab 8 MB-os Hyundai memóriamodul (6 ns) és egy, az SVHS és Composite kimenetek működéséért felelős chip található. Jómagamnak a Viper II OEM kiszereléséhez volt szerencsém, amelyhez kizárólag a drivereket mellékelték, a dobozos változat azonban a Zoran SoftDVD programját és a Diamond termékek esetében már megszokott kupont is tartalmazza, amelynek segítségével számos játékhoz jelentős kedvezménnyel juthatunk hozzá. Végezetül az a 3 darab kiegészítő jumper is említést érdemel, amellyel a 2x/4x AGP üzemmód közötti manuális váltás oldható meg. A kártya installálása és a szükséges szoftverek telepítése esetemben teljességgel zökkenőmentesen ment végbe, azonban a weben gyakorta találkozni olyan esetleírásokkal, amelyek szerint a driverek csak a Windows System Registry alapos kitakarítása után voltak hajlandók megfelelően működni. A szokásos procedúrát követően máris használatba vehetjük napjaink véleményem szerint e téren legkifinomultabb szoftveregyüttesét, a Diamond InControlToolst, amelynek egyedülálló lehetőségeivel a sorban második Matrox PowerDesk sem képes versenyezni.



KÉPMINŐSÉG, TELJESÍTMÉNY – A CSÚSZÓMÁSZÓ AGYARAI

Képminőség terén 350 MHz-es RAMDAC-jának köszönhetően a Viper II már 2D-ben is megközelíti az etalonnak számító G400MAX szintjét, bár magasabb felbontásokban (1280x1024 felett) továbbra is a Matrox gyártmánya az úr, persze leginkább csak annak köszönhetően, hogy az S3 jelenlegi meghajtóprogramjai 1600x1200-as üzemmódban legfeljebb 65 Hz-es frissítést tesznek lehetővé. Sajnos a driverek viszonylagos kiforratlansága nemcsak ebben az esetben érhető tetten, ti. a gyártó „jóvoltából” a registryben a Savage 2000 T&L egysége is alapból inaktív állapotba van kapcsolva. Természetesen mindez az első, a geometriai gyorsítást ténylegesen is igénylő programok megjelenéséig – mint ahogy azt az S3 is sietett hangsúlyozni a „barátságos” hangvételű levelek után – semmiféle hátrányt sem jelent a felhasználó számára, de talán mégsem mindegy... Annál is inkább, mivel az S3TL már a jelenlegi, meglehetősen kezdetleges szoftvertámogatásával is jó néhány képkockával gyorsabb megjelenítést eredményez számos népszerű játékprogram esetében, nem is szólva az eredetileg a GeForce256 képességeit demonstrálni kívánó Nvidia Treemark tesztprogramról, melyben is a gyorsulás mértéke több mint 500 (!) százalékos.

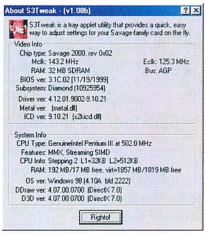
Egyébként meglepő módon OpenGL alatt a Diamond Viper II már T&L nélkül is képes mattot adni az Nvidia üdvöskéjének, habár az alacsonyabb felbontású, 16-bites színmélységű üzemmódokban továbbra is a Geforce256 a Quake 3 futtatására legalkalmasabb 3D platform. A felbontás (1024x768+) és a textúraméret növelésével azonban

A Q3A padló textúrája soha volt látható ilyen részletességben.

a Savage 2000 fölénye mindinkább nyilvánvalóvá válik, olyannyira, hogy 10-20 százalékkal még a nálánál két és félszerte drágább, DDR SDRAM-mal szerelt (!) NV10-es vetélytársait is maga mögé utasítja (lásd táblázat).

Hasonlóképp kiváló eredményekre számíthatunk napjaink másik legjobb FPS-e, az Unreal Tournament futtatásakor is: hála a Metalra (is) optimalizált grafikus motornak, a Viper II e téren sem talál legyőzőre. Ráadásul a káprázatos sebességen túl az S3 mással is képes volt tovább fokozni az UT nyújtotta, eredetileg is felemelő játékélményt, mivel az Epickel kötött exkluzív szerződésnek köszönhetően a program 2. CD-je különleges, kizárólag Savage tulajok által felhasználható S3TC textúrákat is tartalmaz. Nos igen, de mit profitál ebből ténylegesen a felhasználó? – merül fel valószínűleg sokakban a kérdés. A válasz rendkívül egyszerű: eddig csak 3dfx Glide alatt elérhető sebességet, azonban mindezt a csak 16-bites megjelenítésre képes, max. 256x256 textúrákat kezelni tudó Voodoo 3 közepes képminősége helyett 32 biten, nagy felbontású (512x512) textúrákkal.

A tesztsorozat folyamán a Viper II egyetlen, viszonylagosan gyenge pontjának a Direct3D alatti teljesítménye bizonyult; legalábbis a 3DMark 2000 eredmények tanulsága szerint ezen a területen még jelentősen elmarad a T&L képességeit megfelelően kihasználó GeForce256-tól. A jelenség hátterében ismét az S3 szoftverfejlesztőinek sötét összeesküvését vélem felfedezni, legalábbis számomra érthetetlen, hogy két olyan termék (Savage 3D és 4) után, amelynek erőssége éppen a kiváló D3D teljesítményben rejlett, az új generációs gyorsító miért pont a Microsoft API-ja alatt borzolja leginkább a felhasználók idegeit. A későbbi félreértések elkerülése



végett persze azonnal leszögezném, hogy utóbbi két mondatomból senki se következtessen valamiféle horribilis D3D értékekre, hiszen a Savage 2000 így is csaknem a sokáig a piacvezetőnek számító G400 szintjén teljesít.

KONKLÚZIÓ – METAL FOREVER!

Őszintén bevallom, jómagam, mivel a 3D gyorsítók jövőjét meghatározó legfontosabb technológiák egyikékeként tartom számon az S3TC-t, egyszerűen képtelen vagyok bizonyos elfogultság nélkül nyilatkozni a Viper II-ről. A Savage 2000 hardveres tömörítése révén megjelenített nagyfelbontású UT textúrák ti. olyan, eddig sohasem látott részletességű grafikus megjelenítést tesznek lehetővé, amellyel a G400-ra optimalizált, bump-mappinget alkalmazó programok sem versenyezhetnek. Az S3TC növekvő iparági támogatottságát egyébként az is világosan jelzi, hogy nemrégiben, egy keresztlicencelési megállapodást követően az Nvidia is ígéretet tett annak az NV15-ben való felhasználására.

Végezetül csak annyit mondhatok, bízom benne, hogy az S3 szoftverszakemberei tanulva eddigi hibáikból olyan meghajtóprogramokkal lepik meg a felhasználókat, amelyek a már most lélegzetelállító Metal és OpenGL teljesítmény mellett Direct3D alatt is realizálják a Viper II-ben rejlő fantasztikus potenciált. Akkor pedig többé semmi sem állhat a hamarosan magasabb órajelű változatban (Savage 2000+) is megjelenő Gyémántvipera útjába...

Joshua
Joshua7401@hotmail.com

PC GURU ★★★★☆

DMM UNDERGROUND

Jó hardvergyártóhoz hűen az S3 is igyekszik webes alapokon kedvére tenni a megszállott játékrajongóknak. A február elején poraiból újjászülető Diamond Multimedia (DMM) Underground site erős webszerver-szolgáltatást foglal magába, mely által csatlakozhatunk az ismertebb multiplayer játékokhoz (Unreal Tournament, Quake3, Starsiege: Tribes). A célkitűzések között szerepel, hogy a DMM-en az aktuális szoftverfrissítések, az új pályák, illetve gyakorlatilag bármi, ami az adott hardverhez kapcsolódóan hasznos lehet az érdeklődők számára elérhető legyen. Eddig szól a hivatalos közlemény, ám egyelőre az URL-t bepötyögve csak a szerverlistákat találtuk meg. Nyilván az S3-at inspirálta a vetélytársak hasonló törekvése (3dfxgamers, Murc) és az online megoldások felfelé ívelő népszerűsége, ám pillanatnyilag úgy tűnik, hogy az általuk kínált teljes megoldás felfuttatása még várat magára.

www.dmmunderground.com

INFOBOX

Pixel Multimédia
Tel.: 266-6059

3D STUDIO MAX 2

Spline modellezés a gyakorlatban, avagy enyhítsünk a fejetlenségen

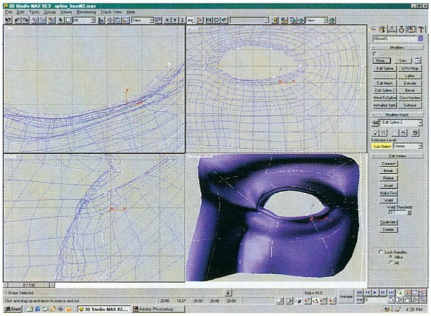
Erősen fontolgatom ötletember alkalmazását a Maxrovat első sorának megfogalmazására. Tőlem már csak annyira futja, hogy megint csak üdvözlet mindenkinek :).

Az előző Maxrovatra pillanatnyilag még egyetlen reakció sem érkezett, részben talán, mert most még a leadási határidő előtt vagyunk. Ettől függetlenül feltételezem, hogy nincs ellenetekre a gyakorlatiasabb témák bevezetése, így hát ebben a hónapban belekezdünk egy nagyobb falatkába.

Sok levélíró érdeklődött a néhány számmal korábban leközölt Steve Stahlberg-féle emberi fejek (meg a szerénységem által elkövetett bétaverzió) kapcsán a Max ilyen jellegű képességeiről. Élethű, organikus jellegű modelleket készíteni valóban érdekes, kihívásokkal teli feladat, írtam is már valamennyit a témáról. Most az emberi fej elkészítésén keresztül megpróbáljuk végigvenni ezt a folyamatot.

Az első eldöntendő kérdés a modellezési módszer. A low-poly tutorialt végigcsinálók közül sokan írták, hogy az emberi figurára egy meshsmooth-t alkalmazva egész jó modell állítható elő – nos, ez valóban működő eszköz, különösen a Max3 NURMS algoritmusával, de konkrét alakzatok elkészítése így már nagyobb gondot jelent. A NURBS modellezés pedig igen bonyolult, magam is csak tanulgatom, ráadásul komoly hardver is kell hozzá. Marad a spline alapú, a surface toolst használó módszer, a régi, jól bevált eszköz. Most, hogy áttértünk a Max3-ra, nem jelent gondot az alkalmazása, hiszen a plugint integrálták a fő szoftverbe. Írhatok hát róla nyugodtan, nem kell tartanom a „külddelezt" levelektől (sajnálom, de tudnotok kellene mostanra, hogy nem küldhetek el plugineket – igyekszem mindent megoldani nélkülük, jó?).

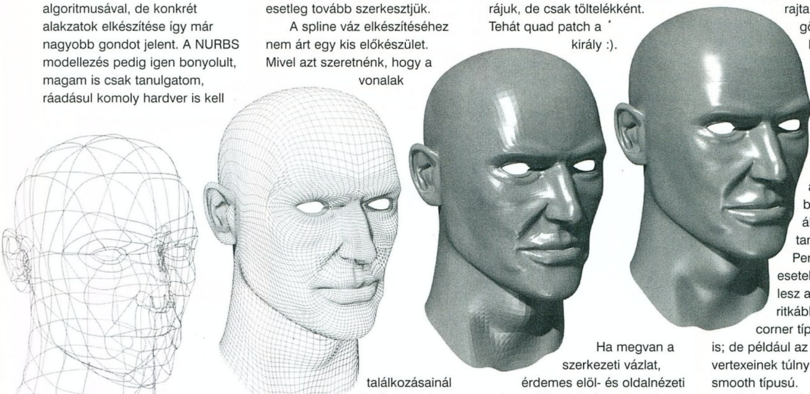
Szeretnék még valamit hangsúlyozni itt a cikk elején. Ez a modellezési metodika természetesen nem csak emberi fejre, hanem gyakorlatilag bármilyen tárgyra alkalmazható, legyen az emberi test, autó, űrlény vagy hajszárító, és jó néhány más témakört is le tudok fedni ezzel a példával.



Átvettük már, hogy mi az a spline, mi az a patch, erre most nem térek ki (tessék megkeresni a cikkeket a weboldalon :). A surface tools lényege az, hogy spline típusú tárgyat patch típusú tárggyá alakít. Ehhez az átalakítható felületet három vagy négy spline-nak kell határolnia; így lesz belőle tri vagy quad patch. A modellezés tehát úgy zajlik, hogy a fenti szabályt figyelembe véve 3D-s drótvázat készítünk spline-okból, majd azt patch-ekké alakítjuk, utána pedig igény szerint mesh típusúvá, és esetleg tovább szerkesztjük.

A spline váz elkészítéséhez nem árt egy kis előkészület. Mivel azt szeretnénk, hogy a vonalak találkozásainál lévő vertexek lehetőleg ugyanazon a helyen legyenek a térben, ezért hívjuk be a snapping beállításokat (Grid and Snap settings), és a snapset állítsuk vertexre, valamint alul az ikonját 3D snappingre. Így az egyes vertexeket pontosabban igazíthatjuk egymásra.

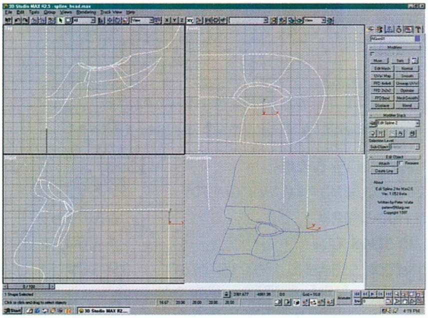
A spline váz felépítése a második, igen fontos előzetes lépés. Ezt érdemes akár előzőleg, papíron kidolgozni, mivel igen komoly hatással lesz a modell minőségére. Általános elv, hogy a kiemelkedések tetejére és a bemélyedések legaljára vertexek kerüljenek; továbbá, a vonalak is kövessék ezen egyenetlenségek irányát. A tri (háromoldalú) patch-ek kerülése erősen ajánlott, mivel az ebből kialakított felületek nehezen kontrollálhatók – ennek ellenére néha azért szükség lesz rájuk, de csak töltelékként. Tehát quad patch a király :).



Ha megvan a szerkezeti vázlat, érdemes elöl- és oldalnézeti referenciákat készíteni, immár a Maxben. Dolgozhatunk szkennelt rajzokkal is, de megfelel néhány spline-körvonal is. A Create/Splines/Line segítségével rajzoljuk meg elölnézetben a fej egyik felét, valamint oldalról az első felét (a hátulja az egyszerűbb, utólag könnyen csatolható rész). Kezdetnek elegendő az egyik oldal elkészítése, ezt utána letükrözhetjük, bár tudni kell, hogy a valóságban nincs teljesen szimmetrikus felépítésű ember!

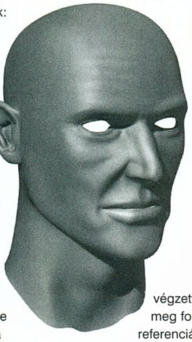
A spline-okat felépítő vertexek többféle típusúak lehetnek: corner, smooth, bezier és bezier corner. Az utóbbi kettőt már ismerhetitek a korábbi rovatokból, a smooth-t azonban engedtessék meg a figyelmetekbe ajánlanom. Van ugyanis egy nagyon hasznos tulajdonsága: semmit sem lehet rajta beállítani, a görbét a lehető legegyenletesebb alakkal engedi át magán. Így nyugodtan rakosgathatjuk ide-oda anélkül, hogy minden egyes alkalommal újra be kellene állítanunk a tangensvektorait. Persze, bizonyos esetekben szükségünk lesz a bezier, még ritkábban a bezier corner típusú vertexekre is; de például az itt látható modell vertexeinek túlnyomó többsége smooth típusú.

Sajnos a körvonalak mint referenciák csak korlátozott mértékben használhatók, mivel a



fej meglehetősen összetett 3D-s forma. Ennek ellenére, ha megvagyunk a vonalakkal, elkezdhetjük a további vonalak lefektetését.

Folytassuk mondjuk a szemnyílás körvonalával. Én összesen hat szegmensre bontottam, ez általában elegendő a jó minőségű modellhez, és így a spline váz sem lesz túl bonyolult, áttekinthetetlen. A szemhéj körvonalának elkészítése megoldható pl. az eredeti spline nagyításával, majd a vertexek beállításával. Utána kössük össze a sarokpontokat az orrnyereggel és a koponya oldalával a Create Line gombot használva (a vertex snapping itt jön jól). Még egy fontos szabályt hangsúlyoznék: mindig ellenőrizzük a spline-jainkat felső nézetből is! Legyen kéznél kis tükör a modellezés során az asztalon, és persze ne habozzunk tapogatni is az arcunkat a formák minél jobb kiismerése érdekében. Ha konkrét figurát modellezünk, akkor próbáljunk kis agyagszobrot szerezni, és abba vonalakat karcolni a munka során, majd azokhoz viszonyítani.



A mellékelt képekhez viszonyítva készítsük el a szem környékét, de ne a legközelebbi körvonallal folytassuk. Van nekünk ugyanis remek Refine funkciónk, amellyel bezier típusú vertexeket szúrhatunk be adott spline-ba, annak tetszés szerinti pontját kijelölve az egérrel. Utána a vertex snappinget bekapcsolva a perspektivikus ablakban rögtön a vertexekre illeszkedve hozhatunk létre újabb spline-okat a create line-t használva. A nagyobb patch-eket így darabolhatjuk szét kisebbekre a legkönnyebben. Folytassuk a munkát ezzel a módszerrel, segítségképpen találhattok néhány képet az én modellemről. Amikor a tárgy kész, a surface modifier segítségével alakíthatjuk át patch típusú tárggyá.

Hasznos trükk még, ha készítünk reference típusú másolatot a spline típusú tárgyunkról, és ezen rögtön alkalmazzuk a surface-t, majd az eredeti tárgyat szerkesztjük tovább. Az ezen

végzett változtatások rögtön meg fognak jelenni a referenciáján is, így egyszerre láthatjuk a végeredményt és szerkeszthetjük a spline-okat. Nem árt a reference-nek rögtön csinálni instance-elt tükörképet is, ugyanis egyetlen fél alapján nagyon nehéz a végső formát megítélni (ahogy ezt a lowpoly modellezés esetében már láthattátok is).

Természetesen a váz elkészülése még nem jelenti azt, hogy a modellünk befejezett lenne. Van egy mondás, a 90/10-es szabály: a modellezési munka 90%-ával elkészülsz a rászánt idő első 10%-a alatt; a maradék 90% időben az élethűség utolsó 10%-ával kell tököröszned. Ez a szakasz a modell finomhangolása, ami az elvárásoktól függő ideig tart. Minél élethűbb eredményt akarsz, annál tovább kell piszkálnod; egyik kedves ismerősöm ezt nevezte el igen találóan vertex-totojgatásnak (copyright by Druss :)). Ezen sajnos nem lehet segíteni, nincs más választásotok, mint ide-oda mozgatni a vertexeket; az egyetlen vigasz az lehet, hogy idővel egész jól bele lehet jönni :).

Miután a váz kész, és surface-szel létrehoztuk a tárgyat, könnyen előfordulhat, hogy az eredmény nem az igazi. Általános jelenség, hogy a formák túl erősek, karakteresek, ilyenkor a Relax modifier segít. Itt beállíthatjuk a lekerekítési erősséget és az ismétlések számát is; mindkettő esetében érdemes alacsony értéket megadni, így szép, sima felület jön létre, amely azért kellően erős formákkal rendelkezik.

Gondot okozó részek is akadhatnak a modellen: a szemek

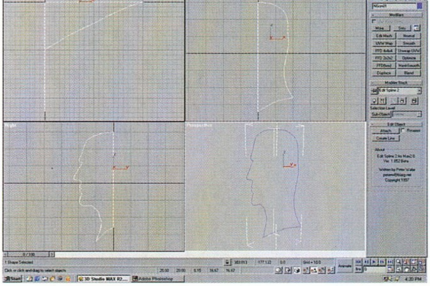
környéke, a fülek és az orrlyukak. Utóbbiak esetében én meglehetősen fapados módszert választottam – mivel aligha lesz közelkép róluk, ezért egyszerűen felhúztam két vertexet jó magasra ;). A szemhéjakat érdemes egy sphere-re igazítani, magyarul a szemeket ideiglenesen egyszerű gömbökkel helyettesíteni.

A fül viszont igen kemény dió spline modellezéshez. Én egy sok szegmensből álló körvonalat másoltam le kb. 8 példányban, formára igazítottam őket, majd a Cross Section modifiert vetettem be – ez létrehozta a keresztmetszeteket összekötő spline-okat. Nyilván ehhez minden keresztmetszetnek azonos szegmensszámmal kell rendelkeznie, valamint a first vertexeknek is ugyanott kell lenniük.

A koponya hátsó része már könnyen elkészíthető, és ha ezzel is megvagytok, akkor már csak a következő Gurut kell megvárnotok – abban folytatjuk a szemgolyókkal, szőrökkel, materialokkal (muszáj

feldarabolnom a cikket, hogy legyen hely a képeknek is). A mellékletre felpakolok egy kicsit részletesebb modellezési útmutatót is. Addig pedig minden jókat.

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu
w3.swi.hu/laayosh



BALATI Computers Bt.

BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

Gépátépítési AKCIÓ!

Midi ATX ház + Epox G2 alaplap + AMD K3-400
59.000,- Ft-tól
Midi ATX ház + PromocompVIA alaplap + Celeron 400
44.900,- Ft-tól

Áraink a 25%-os Áfát tartalmazzák!

PC Klub 6 gép hálózatban, gyere próbáld ki
Cím: 1041 Bp. Bárdos Artúr u. 4 • H-P 15-21, Sz-V 14-20

WEB lap tervezés!

Használt alkatrészek beszámítása.
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507
Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

ADRIA COMPUTER

e-mail:adriacomp@matavnet.hu

Ajánlataink a használt eszközökre:

HP VECTRA VE 5/100 (1,2GBHDD,32MB RAM,2MB VGA,CD)	39 999,-Ft
WD HDD 540MB	6 000,-Ft
16 MB SIMM RAM	4 000,-Ft
MONITOR SIEMENS 1503 15" DIGIT.	19 999,-Ft

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák

ADI

monitoraink -azonnal kipróbálható- teljes skálájából, vagy a világpiac 9 vezető monitorgyártójának kínálatából választhat továbbra is, az ajánlott, vagy tetszőlegesen kiválasztott konfigurációinkhoz. Nálunk computere teljes körű számítástechnikai támogatást kaphat akár az Internet felé is. Hívja most munkatársunkat és kérje ajánlatunkat álmai számítógépére.

Figyelje web-lapunkat:

www.adriacomp.hu

itt megtalálja legfrissebb ajánlatainkat.

1148 Bp.Adria Sétány 6/a. Tel/fax.: 222-6164, 222-806
Üzlet és Szervíz nyitvatartás: (H-P) 10-18(SZ) 10-13

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek, átépítés beszámítással
ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI, Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI, Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más

Internet előfizetés (Datanet),
PROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz
1067 Budapest, Podmaniczky u. 29
Telefon : 311-5456
Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

MAGNETRON MULTIMÉDIA

ÁRUHITEL
A többi csak részletkérdés

- Házimozi és high-end audio bemutatóterem
- DVD-filmek óriási raktárválasztéka (250+)
- Számítógépes multimédia kiegészítők
- DVD-dekóderkártyák, GeForce videokártyák
- Beépített dekóderes hangfalkészletek
- MAGNETRON hangsugárzó rendszerek
- Video- és multimédia projektorok

YAMAHA · ASUS · CREATIVE · REALmagic DVD

YAMAHA termékek különlegesen kedvező akciós áron!

RXV-495 receiver (DD, 5x100W, RDS)	79.992 Ft+ÁFA
DSP-595A erősítő (DD, DTS, 5x110W)	87.992 Ft+ÁFA
RXV-595A receiver (DD, DTS, 5x110W, RDS)	99.992 Ft+ÁFA

További akciós árainkról érdeklődjön üzletünkben!

Cím: 1013 Budapest I., Döbrentei u. 15. • Telefon/fax: 214-1135
Mobil: 06-30 922-8846 • Nyitva tartás: H-P 10-18h, SZ 10-14h
E-mail: magnetron@matavnet.hu

Ready COMPUTERS

READY COMPKER Kft.
Bp. V. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18.00 Sz: 9.00-13.00
Tel.: 331-0518 Fax: 311-8671

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET, BEMUTATÓTEREM, SZERVÍZ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ALKATRÉSZEK, ELEMEK, KELLÉKEK SZÉLES VÁLASZTÉKA

OTP ÁRUVÁSÁRLÁSI HITEL

Komplett számítógép vagy nagyértékű részegység vásárlása esetén, 20% kezdőrészlet, helyszíni ügyintézés.

Igényei szerint összeállított számítógépek 1+2 év garanciával, jogtiszta ajándék programokkal.

www.ready.hu

MINDEN, AMI PC

VIDEOVÁGÁS, FILMKÉSZÍTÉS, VIDEO-CD, MULTIMÉDIA SAJÁT FELVÉTELEIBŐL

Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#

Viszonteladói feltételeinkről a 06 - 30 - 9413 - 453 - as számon érdeklődhet.

CHIP

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 10 416 forint ❑ példányban fél évre 5208 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 14112 forint ❑ példányban fél évre 7056 forint

Ha előfizet, olcsóbb.
Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlapot töltse ki nyomtatott nagybetűkkel, és küldje vissza postán vagy faxon (350-8731)

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

PC GURU

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

2000/03

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, **most 1904 forintért!**

❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 2464 forintért

❑ példányban JÖN! CHIPTÁR 16 Windows 2000, CD-melléklettel, 1960 forintért*

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

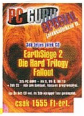
Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

PC GURU

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

- 3 db PC Guru – 99/5, 99/6, 99/7
- 3 db teljes játék – Spec Ops, Stonekeep, Dark Colony
- 3 db CD-ROM – telis-tele demóval

❑ példányban Játékkollekció 1, **1555 forintért**



- 3 db PC Guru – 99/8, 99/9, 99/10
- 3 db teljes játék – EarthSiege 2, Die Hard trilogy, Fallout
- 3 db CD-ROM – telis-tele demóval

❑ példányban Játékkollekció 2, **1555 forintért**

Lepd meg barátodat, ismerősödet, rokonodat vagy magadat PC Guru kollekciókkal!

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük, hogy a mellékelt megrendelőlap[ot] töltse ki nyomtatott nagybetűkke[l] és küldje vissza postán vagy fax[on] (350-8731)

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

A CHIPTÁR mindenkinek nélkülözhetetlen segítség.

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

Lepd meg barátodat, ismerősödet, rokonodat vagy magadat PC Guru kollekciókkal!

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

GRAB

Üdv mindenkinek!

Nagyon örülök, hogy a múlt hónapban újra életre keltett GRAB rovat sokatok tetszését elnyerte. Sokan kerestetek meg ügyes-bajos CD-író gondjaitokkal, amelyek nagy része olyan jellegű, hogy szükségesnek látom az „alapozó edzést" a témában. Két éve egyszer már készítettem hasonló összefoglalást, de azóta a CD-írás még népszerűbb lett, és egy-egy CD-író szinte majd' minden irodában, de sok otthoni gép mellett is ott figyel. A most ismertetésre kerülő CD-formátumok, szektorméretek nagyrészt már ismerősek lehetnek a haladóbbak részére, de a mostanában „divatba jött" MMC3 RAW (vagy más néven hibajavítás nélküli RAW) írás megértése már a veteránoknak is nehézséget szokott jelenteni. A hozzám címzett tanácskérő levelek nagy része pedig arról árulkodik, hogy a kérdezőnek – nem sértésnek szánom – fogalma nincs a CD-formátumokkal kapcsolatban, ezért szinte Ádámtól és Évától kezdve kellene elmagyaráznom minden alapfogalmat, mire valójában a tényleges baján tudnék segíteni. Szóval, tessék csak szorgalmasan elolvasni ezt, és a következő GRAB rovatokat is, sok olyan információt fogok leírni, amely tudomásom szerint magyarul még nem jelent meg ilyen kimerítő részletességgel.

EFM

A CD optikai adattároló, ami egyszerűen fogalmazva annyit jelent, hogy látható, fénytechnikai eszközzel leolvasható jeleket tartalmaz. A jelek apró kis gödrök (ha a gyári CD nyomtatott lemezének kiképzését nézzük, akkor dombok), pitek, amelyek a digitális 1-esnek felelnek meg, míg az egységnyi területen lévő, lyuk nélküli sima terület – a land – a digitális 0-át szimbolizálja. A méretek nagyon aprók, mikronnyi egységekről kell beszélnünk. A CD lemez a belső peremétől kifelé, spirálban tartalmazza az adatokat. Az adatok tárolása nem egészen úgy történik, ahogy elsőnek elképzeljük, ugyanis minden egyes bájt 8 bit helyett 14 biten tárolódik, ez pontosabb olvasást tesz lehetővé. A kódolás neve EFM (Eight-To-Fourteen), a 14 bitből kirakható, optikailag legbiztonságosabban olvasható 256 kombinációt választották ki a bájtok leképezésére. Minden 14 bit után 3 bit szinkronjel is található a bájtok elválasztása érdekében. Az EFM dekódolás hardveresen, általában már a CD-ROM olvasó BIOS programja felé is láthatatlanul zajlik, a meghajtó programja már a kész, 8 bites formátumban kapja a beolvasott bájtokat.

FRAME

Egy menetben (ezt szokás frame-nek is hívni) 33 bájt kerül beolvasásra. 98 frame alkot egy szektort. A 33 bájt további dekódolásra kerül, mert ebből csak 24 bájt a hasznos adat, 8 bájt a hibaellenőrzésre-javításra szolgál, 1 bájt pedig az úgynevezett szubkód információ, erről majd később. Látható tehát, hogy egy szektor (33x98) 3234 bájtból áll, ebből (24x98) 2352 bájt a hasznos adat, (8x98) 784 bájt a korrekcióra szolgál, 98 bájt pedig a szubkód. Amikor a szektor tartalmát a CD-olvasó átadja, ezek a különböző célra szolgáló adatcsoportok már szét vannak válogatva (hasznos adat, hibajavító szektorok, szubkód stb.): ezt a folyamatot hívják scramblingnek.

SZUBKÓDOK

Nagyon fontos megjegyezni, hogy a szubkód információ nem egymás után beolvasandó bájtokként értelmezendő, hanem a 98 bájt egy helyi érték alá tartozó bitjei adnak ki egy-egy 98 bitből álló adatfolyamot, amelyeket a szubkód alcsatornáinak hívunk. A nyolc alcsatornát a P, Q, R, S, T, U, V, W betűkkel jelöljük. Az összes szubkód dekódolására nem minden CD-ROM olvasó képes, és még annál is kevesebb író tudja tökéletesen felírni őket! A P szubkód a JVC/Pinnacle CD-írók részére van fenntartva valamilyen külön szabvány megvalósításaként; ez nem is érdekes, a zenei CD-n még egyéb szerepe is lesz. A Q szubkód alcsatorna a legfontosabb, a lemez aktuális pontjának időbeli pozícióját tartalmazza, az Audio lejátszók innen kiolvasva tudják jelezni lejátszás közben a zeneszámból eltelt-hátralévő időt, de ezt használják fel a gyorslejátszás, léptetés pontos pozícionálására is. Az R-W szubkódok nagyon kevés CD-ROM meghajtóval olvashatók le, ezért csak különleges CD-formátumok használják extra grafikai adat vagy szöveg tárolására, amelyet a zene lejátszása alatt jelenítenek meg a lejátszó digitális kijelzőjén. Néhány játékkonzol másolásvédelmi célokra használja ezeket a nehezen olvasható-írható szubkód alcsatornákat. A PC-s másolásvédelmek NEM az R-W szubkódokra épülnek tekintve, hogy a legtöbb ATAPI CD-olvasó nem képes az R-W csatorna értelmezésére!

SZEKTOROK

Azt már kiszámoltuk, hogy 2352 hasznos bájt jut egy szektorra. Audio-CD esetében ez színtiszta digitálisan kódolt hangfolyam, ebben további hibajavítást, szinkronizálást elősegítő segédinformáció már nincs. Alapjában véve elmondható, hogy az Audio-CD nagy hibatűréssel rendelkezik, hiszen a lejátszó (nem javítható hiba esetén) a hibás rész előtti és utáni adatokat megvizsgálva, egyszerű átlagot vonva megpróbálja kitalálni, mi lehetett az eredeti adat – ez a zene jellemzően harmonikus szerkezete miatt fel sem tűnik az emberi fülnek. A tiszta lejátszást az is elősegíti, hogy a zenei CD esetében a lemez lassan, 1x-es sebességgel forog. Természetesen csak a hanghordozó CD működik így, az adat CD-ROM szabvány ebből a 2352 bájtból még további mezőket használ hibajavításra a pontos és gyorsabb olvasás érdekében csökkentve ezzel a kihasználható hasznos adatmennyiséget. De erről később, egyelőre maradjunk a zenei CD-lemez szerkezeténél.

A CD lemezen tehát szektorokat látunk, amelyek szépen, sorrendben követik egymást a belső peremtől kiinduló a spirális vonal mentén. Minden egyes szektorban a 2352 bájt felhasználásával szektoronként 1/75-öd másodpercnyi hanganyag rögzíthető. A lemezen kb. 333000 szektor tárolható, ez nagyjából 74 percnyi adatot jelent. Minden egyes szektor jól azonosítható a lemez elejétől mért távolságának ismeretében. Ezt nem a szektorok sorszámozásával tesszük, hanem a zenei CD lejátszásából eredő időegységek felhasználásával. Ez pedig a perc:másodperc:szektor képlet, amellyel bármelyik szektorra rámutathatunk. De hogyan lehetséges, hogy különálló zeneszámokat, egymástól jól elkülöníthető adatrészeket rögzítsünk a lemezre? Ehhez a szektorok további csoportosítása, a lemez nagyobb, értelmes részegységekre bontása szükséges.

TRACKEK

Csak a legritkábban fordul elő, hogy a 74 perces CD-lemez egyetlen, 74 perc hosszú zeneszámot tartalmaz, amelyet nem szükséges további részegységekre bontani. Általában 10-15 zeneszám található egy korongon, de félszázra is akad példa. A zeneszámok egy-egy tracket, sávot alkotnak a CD-n belül. A trackek kezdőpontja jól meghatározható, ha a tudjuk, hogy a lemez elejéhez mérten hol (mikor) kezdődnek. A trackek egymás után követik egymást, és – hangsúlyozom! – soha nincs közöttük fizikai szünet. De az Audio-CD lejátszó honnan tudja, hogy a lemezen mennyi és milyen hosszú zeneszám van? A teljes lemezt nem böngészi át, márpedig annak behelyezése után szinte azonnal kiírja a tartalmát. Ezek szerint a lemez valamilyen „tartalomjegyzéket" is tartalmaz, amelyben minden egyes track pontos kezdőpontja, típusa és hossza szerepel. Ez a tartalomjegyzék (amely szigorúan nem összetévesztendő a későbbiekben bemutatandó adat CD-ROM lemez fájlszerkezetének

tartalomjegyzékével) a TOC (Table-Of-Content), mely a lemez elején helyezkedik el a Lead-In (bevezető) zónában. De kezdjük az elején.

LEAD-IN

A CD húszéves találmány, eleinte a lejátszók nem voltak olyan szuper pontosak és gyorsak, mint manapság. Az olvasó fejnek kellett valami, ami „segített" a hasznos adatok kezdetét megtalálni. Ez a Lead-In, vagy magyarul bevezető zóna. A Lead-In 4500 szektor hosszú, és szektoraiban (általában) a hasznos adatbájtok értéke végig nulla. Azonban a Lead-In mégis tartalmaz hasznos információt – a Q szubkód alcsatornában itt helyezkedik el a TOC, abban pedig a Lead-In után rögzített minden egyes track adata.

TOC

A TOC minden egyes track részére két kezdőpontot képes eltárolni. Az egyik a 00-ás, a másik a 01-es. Amikor kilistázzuk egy CD tartalmát, mindig a 01-es számú pontokat látjuk megjelölve a trackek kezdőpontjaiként. A TOC még tárolhatja a lemez UPC/EAN kódját is, amely egyfajta univerzális termékazonosító jelzés, csak gyári CD-ken használják, illetve csak gyártásra szánt anyagokon van értelme rögzíteni, ha a kiadó-alkotó igényelt és kapott ilyen számot a termékének azonosítására.

LEAD-OUT

Az utolsó track után a 6750 szektor hosszú kivezető zóna, a Lead-Out következik, hasznos bájtjainak értéke nulla, és tudtommal a szubkód csatornákban sem szerepel semmilyen egyéb különleges információ. Szerepe az Audio-CD lejátszók esetében az volt, hogy lejátszáskor a fej ne olvasson a lemez peremén, illetve a rögzített adaton túl.

SESSION

A session legegyszerűbben a Lead-In (benne a TOC), a track(ek) és a Lead-Out által képzett egységként fogható fel, a CD lemez legnagyobb értelmes részegysége. Később még beszélünk a multisession lemezekről, most csak annyit, hogy az Audio-CD lejátszók 99%-a csak a berakott lemez első sessionjét látja, tehát multisession módban írt zenei CD, mint olyan, igen nagy badarság – csak még mielőtt megpróbálkoznál vele, hehe...

INDEXEK

Azt ugye mondtam, hogy a TOC minden egyes trackhez két kezdőpontot képes eltárolni. Mi ennek az értelme? Régebben a zenei lejátszók nem tudtak szektorra pontosan pozícionálni a nagyobb fejmozgatás után. Tehát hiába lett volna megadva, hogy az akárhányadik track hány perc, hány másodperc, melyik szektoránál kezdődik, a fej jellemzően kicsit túlugrott volna, így előfordulhatott volna, hogy a zene legeleje lemaradt volna lejátszáskor, ami igencsak kiábrándító. Ezért rögzítettek minden trackhez két kezdőpontot. A 00-ás kezdőpont (amely valójában a track eleje) és a 01-es kezdőpont között általában 2 másodpercnyi volt a különbség. A zenei lejátszó (bár a 01-est jelezte ki a track kezdeteként) az odaugráskor a 00-ás kezdőpontra érkezett. Persze az a bizonyos két másodpercnyi rész a tracken belül nem tartalmazott zenei anyagot, amely csak a 01-esnél kezdődött, de addigra a fej már tutira biztosan olvasta az adatokat. Ez volt az alapja a zenei trackek indexelésének. A 00-ás és 01-es kezdőpont közötti részt a 00-ik indexnek, szubindexnek nevezzük, de mivel ez eleinte soha nem tartalmazott hasznos, lejátszható adatot, ezért a GAP, vagy PREGAP elnevezés

terjedt el, valamint sokan ezt vélik a két track közötti szünetnek – ez hibás gondolat, hiszen a két track között nincs szünet, a PREGAP a track része, eleje. A P szubkód alcsatorna egyébként itt kap szerepet: ha a szubkód bitjei a 00-ás index alatt nincsenek magasra állítva, és nincs zenei anyag a két másodperc alatt, akkor a zenei lejátszó (figyeld csak meg) visszaszámol (!), amíg el nem éri a 01-es indexpontot. A P szubkód alcsatorna egyébként a 01-estől felfelé minden egyes index kezdetét jelzi. A TOC csak az első két indexpontot tárolja el a track kezdőpontjaként, de nagyon ritkán a zenei CD-k tartalmazhatnak egy tracken belül további indexeket is, ezeket azonban csak néhány igen drága Hi-Fi berendezés jelzi ki, mert a legtöbb lejátszó nem figyeli a track további részén belül az indexeket jelző szubkód változásokat. A 00-ás index alatt a Q szubkód tárolhatja el a zeneszámhoz tartozó ISRC azonosítót, ez utóbbi az UPC/EAN kódhoz hasonlóan csak gyári lemezek esetében szokott előfordulni, és csak gyári sokszorosításra való előkészítése, illetve a megközelítőleg tökéletesnek szánt másolat készítése esetében van értelme. Az UPC/EAN és ISRC kódok egyébként nem minden CD-ROM olvasóval kódolhatók ki, és a meghajtók nagyon sokszor hibásan olvassák be azokat! Szintén megjegyezném, hogy pontosan emiatt az UPC/EAN és ISRC kódok sem lehetnek alapjai PC-s másolásvédelmeknek. Ezeket csak azért mondom el, mert sokan „vetítenek" maguknál hozzá nem értőbbeknek olyan dumákat, hogy ezek átmásolásával lehet működőképesen duplikálni másolásvédett PC-s játékokat. Badarság.

CDDB

A CDDB olyan adatbázis, amely a gyári Audio-CD lemezek trackjeinek és jellemzőinek alapján nagyon nagy valószínűséggel tudja azonosítani a behelyezett lemezt. Ha van olyan CD-lejátszó programod, amely on-line CDDB hozzáférésre képes, akkor a betett zenei lemez adatait (kiadó, szerzők, számok címe, hossza) pillanatok alatt képes kijelezni. A CDDB tehát nem kódszám, hanem a zenei CD jellemzőiből kiszámolható azonosító, semmi köze az ISRC és UPC kódokhoz.

Azt hiszem, erre a hónapra bőven elég ennyi, jövő hónapban találkozunk ugyanitt, folytatva a CD szerkezetének taglalását. Akkor már kitérünk az adat CD-ROM felépítésére, de az érdekesebb szabványokat (CD-TEXT, CD-Extra) is szemrevételezzük, és persze pár sor erejéig a másolásvédelmek elvén is elgondolkodunk egy csöppet.

KIEGÉSZÍTÉS

A múlt havi számban írtam a külső USB-s házban lakozó Actima CD-íróról. Azóta a várakozásoknak megfelelően szinte már minden CD-író program felismeri, és jól dolgozik vele. Az USB külső házzal pedig kissé mostohán bántam, mert kifelejtettem a tesztből, hogy Macintosh-hoz is kitűnően használható (ha megnézed, hogy Mac boltban mennyiért kapsz külső USB-ATAPI házat, akkor látni fogod, hogy ez a töredékébe kerül), a hozzávaló Mac vezérlőprogramok is hiánytalanul szerepeltek a mellékelt lemezen - ez elkerülte a figyelmemet, mivel csak Win9x alatt teszteltem a benne kapott írót. Az USB ház (és benne a CD-író) tehát bátran ajánlható olyan irodákba is, ahol PC és MAC gépek egyaránt előfordulnak, és az archiválást szeretnék kényelmesen, valamint nem utolsósorban költségkímélő módszerekkel megvalósítani! Az USB kábelen az elvileg elérhető 10-12x-es sebesség pedig minden alapszintű feladathoz elegendő.

Ppéter
ppeter@mail.pganet.com
cdgrab.pganet.com

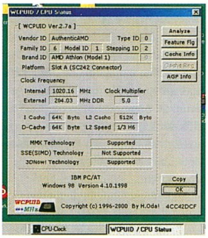
HARDWARE FÓRUM

Nos, ha még nem unjátok, folytassuk az Athlon-kalandozást. A téma azért is időszerű még mindig, mert jelenleg messze ez a legtuningbarátabb processzor elérhető áron.

Sok kérdést kapok azzal kapcsolatban, hogy miért muszáj forrasztgatni a processzort, hiszen már kapható – igaz, hogy nálunk még nem – jó néhány fajta kártyácska, melyet az Athlon felső csatlakozósávjára illesztve a kívánt szorzó és a core-feszültség is beállítható. Ez a kártyácska igen hasznos, és valóban lehetővé teszi a tuningot, de nem a processzor által megengedett esetleges maximumig. Mi a tuning legnagyobb akadálya? A külső, másodlagos cache-memória. A zsebünkhöz méretezett áron kapható 500-as, esetleg 550-es Athlonokat az esetek legnagyobb részében 3,6 ns-os külső cache-memóriával gyártják. Mit jelent ez? Számoljunk egy kicsit. A memória elvben meghatározott gyorsaságát a következőképpen számíthatjuk ki: 1 / A * 1000, azaz 1 / 3,6 * 1000, ahol „A" a cache gyorsasága, esetünkben 3,6 ns.

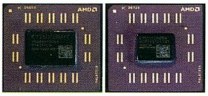
A számítást elvégezve 277 MHz jön ki, és mivel a külső cache az Athlonban az órajel felével ketyeg, könnyen beláthatjuk, hogy így az elérhető legmagasabb működési frekvencia a 1/2 * 554 = 277 MHz, tehát a processzor ezzel a beállítással 554 MHz-ig hajtható. Ennél azonban mi jóval többet szeretnénk kihozni belőle, ezért szükséges a külső cache-memória osztóviszonyát forrasztással megváltoztatni. Ahogy már említettem, ezt az osztót be lehet állítani 2/5-re, illetve 1/3-ra is, de kizárólag forrasztással. Számoljunk ismét egy kicsit. A fent említett 3,6 ns-os cache esetében a 2/5-ös beállítással a 692 MHz, 1/3-os beállítással pedig a 831 MHz érhető el.

Az 500-as Athlonok az esetek 75 százalékában 600-as, vagy 650-es maggal kerülnek forgalomba, az 550-esek pedig belül 650 - 700, esetleg 750-esek. Vegyük a legrosszabb esetet: a processzor csak 600-as belül, de egészen biztos, hogy tudnánk hajtani 750 MHz-en is, ami 67 százalékos teljesítménynövekedést jelent az eredeti, 500-as állapothoz képest. A külső cache teljesítménye természetesen romlik az alacsonyabb sebességgel, de ne feledkezzünk meg az Athlon óriási, 128 kb-os elsődleges cache-memóriájáról, mely bizony órajelen szalad. Nincs más hátra, mint átállítani az osztót – de ez csak forrasztással megy. Jó néhány Athlont felboncoltam már, az 500-asok biztosan mentek 750 – 800 MHz környékén, az 550-esek pedig 800 – 900 MHz körül. Kivételes szerencsével találtam olyan 550-est, amelyikben a mag 750 MHz-es, a külső cache pedig 3,3 ns-os volt. Ezzel sikerült elérni, sőt, túlszárnyalni az álomhatárt, az 1GHz-et is! És semmi csiri-biri, kompresszoros, vagy vízhűtés, egyszerűen csak nagy borda, 3 db ventilátor, és a ház megfelelő szellőztetése, ahogy a múltkori számban már említettem.



Íme, a bizonyíték az 1 GHz feletti teljesítményről

Nekem nagyon úgy tűnik, hogy az AMD – nagyon okosan – kihasználta az Intel sorozatos baklövéseit, gondolok itt a Coppermine-bugokra, a 820-as chipset hibáira, és főleg a tavalyi év vége felé mindenét bedobta, amije csak volt. Ezalatt azt értem, hogy a gyártósorról lekerült processzorokat olyannak tokozták be, amilyenre éppen kereslet volt a piacon, tekintet nélkül arra, hogy az a proci valójában mit is tudott. A piac már csak ilyen, hiába kínálok 650-es procit viszonylag magas áron, lényegesen kevesebb adható el belőle, mint az olcsóbb, 500 – 550-esekből. Látunk már erre példát az Inteltől is, emlékezzünk csak a '97-es 166 MMX sorozatra, melyek vidáman mentek 300-on, vagy a '98-ban piacra dobott 266-os és 300-as Pentium II-re, melyek 450-en, illetve 500-on szaladtak. Ezekből a piaci fogásokból mi, felhasználók húzzuk a legnagyobb hasznot. Nem véletlen, hogy a legnagyobb számítógép-gyártók villámgyorsan álltak át az Athlon-alapú gépekre, mert mással egész egyszerűen nem tudták kielégíteni a nagyobb teljesítmény után áhítozó vevőközönség igényeit. Januártól az AMD fokozatosan áttért a 0,18-as technológiával gyártott Athlonokra, az idén készült példányok már jóval kevésbé melegszenek, tehát nem kell halálra hűteni a processzorokat, az esetek legnagyobb részében a nagyméretű borda és egy emberes ventilátor 800 MHz körül is megfelel. A 0,18-asok semmivel nem tuningolhatók jobban, mint a 0,25-ösök, előnyük kizárólag a jóval kisebb energia-felvétel.



Balra a régi, 0,25-ös, jobbra az új, 0,18-as AMD K7 processzor

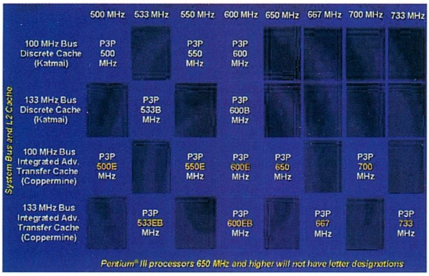
Az alaplapgyártók – hisz mindenki a piacról él – szintén felismerték a nagy lehetőséget, így az Athlon K7-est támogató alaplapok egymás után jelennek meg a piacon. Egyik részük teljesen AMD chipsetes, másik részük pedig – akár az általam legjobbnak minősített Asus K7M – vegyesen használják az AMD és a VIA chipeket. Az igazat megvallva az AMD 751-es Irongate nem a legmodernebb fejlesztés, hanem elsősorban a biztonságos működés, a stabilitás jegyében született. Eléggé nem dicsérhető, hogy elhanyagolhatóan kevés kompatibilitási nehézséggel kellett megküzdeni, ezeket pedig az újabb bioszok és meghajtóprogramok rendre megoldották. Már ott tartunk, hogy a legújabb Asus K7M alaplapok támogatják az eddig rejtve tartott super bypass funkciót is, amely a memóriakezelést gyorsítja fel.

A VIA piacra dobta a KX133-as chipsetet, az alaplapgyártók pedig villámgyorsan lecsaptak, és az új alaplapok máris a piacon vannak. Eddig még nem állt módomban tesztelni, de ahogy megtehetem, beszámolok az eredményről. Amúgy az előzetes hírek nem túl kedvezők, a beállítható front-busz órajel nagyon kevés, a 133-as ramok nem mennek benne megfelelően, és még sok egyéb. Egyébként a legújabb fejlesztésű alaplapokat nem szabad azonnal megvenni, várni kell, míg kijönnek a gyerekbetegségek, melyeket a gyártók orvosolnak. Vagy nem. Így egyelőre maradok az Asus K7M-nél.

De közben az ellenfél, az Intel sem pihen ám! Leküzdve a gyártási-tokozási nehézségeket, egyre nagyobb számban ontja a Pentium III-as procikat. Itt kialakult egy kis zavar, annyiféle típus van egy időben a piacon megbolondítva ezzel a vásárolni szándékozókat. Megpróbálok segíteni. Pentium III jelenleg létezik a régebbi Katmai, illetve az újabb Coppermine kivitelben. A különbség: Katmai – 0,25-ös technológia, 512 Kb másodlagos, órajel felével futó cache, 2,0 V tápfeszültség, csak Slot1-es kivitel. Kapható 100, illetve 133 MHz-es órajelhez, a 133 MHz-esek B betűt kaptak az órajelet feltüntető szám után. Pl.: 667B /512/2.0V. Tuning szempontjából teljesen használhatatlanok, a szorzó alacsony, és a 133 MHz feletti órajelhez nagyon magas AGP órajel járul, a jelenleg legnagyobb számban fellelhető BX chipsetes alaplapok az AGP órajelét a mindenkori FSB – Front Side Bus - 2/3-ában határozzák meg. A névleges AGP órajel 66 MHz, 133 MHz-es frontbusz esetén ez 89 MHz, ezt pedig csak nagyon kevés vga kártya viseli el, a memóriáról nem is beszélve. És még szó se volt a tuningról, amely alaplaptól függően lehetne 138, vagy 140, ne adj isten 150 MHz. Egy szó mint száz, a B jellel ellátott procikat el kell felejteni, amíg BX chipsetes alaplapokat használunk.

Coppermine – 0,18-as technológia, 256 Kb, processzormagba integrált advanced cache, 1,6 V tápfeszültség. Gyártják Slot1 és FCPGA – a Celeronhoz hasonló – tokozással. Ez a processzor is kapható 100, illetve 133 MHz-es

kivitelben, a típusjelzés 650E/256/1.6V a 650 MHz-es, 100 MHz órajelhez készült példányok esetén. A Slot1-es kivitel 1,65 V-os tápfeszültséget igényel. A 667EB a 133 MHz-es jelzése, ez szintén kerülendő.



System Bus and L2 Cache	500 MHz	533 MHz	550 MHz	600 MHz	650 MHz	667 MHz	700 MHz	733 MHz
100 MHz Bus Discrete Cache (Katmai)	P3P 500 MHz		P3P 550 MHz	P3P 600 MHz				
133 MHz Bus Discrete Cache (Katmai)		P3P 533B MHz		P3P 600B MHz				
100 MHz Bus Integrated Adv. Transfer Cache (Coppermine)	P3P 500E MHz		P3P 550E MHz	P3P 600E MHz	P3P 650 MHz		P3P 700 MHz	
133 MHz Bus Integrated Adv. Transfer Cache (Coppermine)		P3P 533EB MHz		P3P 600EB MHz		P3P 667 MHz		P3P 733 MHz

Pentium® III processors 650 MHz and higher will not have letter designations

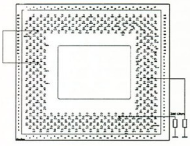
Ez a táblázat is segítséget adhat, bár nem a legújabb.

Összefoglalva: Ha Pentium III-ban gondolkozunk, mindenképpen a Coppermine-t válasszuk, és csakis a Slot1-es E sorozatot. Jelenleg az ár meglehetősen magas, a 650E Slot1-es nettó 110.000.- Ft. Az FCPGA tokozású procik jóval olcsóbbak, de a PPGA Celeronokhoz készült átalakítókban nem működnek: más a lábkiosztásuk.

Erre a célra készült átalakítóval viszont működnek bármelyik BX-ZX chipsetes alaplapban, melyek ismerik ezt a processzortípust, és alkalmasak a Coppermine-hoz szükséges 1,6 – 1,65 V-os tápfeszültség szolgáltatására. Az előzőre bioszfrissítés lehet az orvosság, az utóbbit meg kell nézni az alaplap-leírásban.

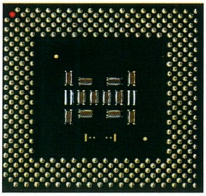
Az ismertebb alaplapok közül az Abit BX6 rev2.0, a BH6 rev1.1, a BF6, az Asusok közül a P2B rev.1.1, és a P3B típusok tudják fogadni a Coppermine-t. Vásárlás előtt mindenképpen érdemes megnézni az alaplapleírást, illetve ellátogatni a gyártó honlapjára tájékozódás végett. Akiknek PPGA foglalatos alaplapjuk van, azoknak a helyzete nem ennyire jó, mert azon a kérdésen kívül, hogy az alaplap egyáltalán támogatja-e a Coppermine-t, meg kell küzdeniük a Celeron – Coppermine láb-összeférhetetlenséggel is.

Tegyük fel, van egy Abit BF6-os alaplapunk, és FCPGA tokozású Coppermine-t vettünk. Celeron az átalakítóból ki, Coppermine az átalakítóba be, az eredmény: a nagy sötétség, a gép nem indul soha többé. Miután – mint feljebb említettem már – a Coppermine nem egészen lábkompatibilis a Celeronnal, be kellene szerezni olyan átalakítót, amelyik támogatja a Copprmine-t. De nem kell!!! Egy kis kézügyességgel, vagy az oly sokszor említett baráti segítséggel bárki át tudja alakítani meglévő Celeron átalakítóját a Coppermine-hoz. Mindössze két lábat kell az átalakító hátoldalán rövidre zárni, és másik kettőt pedig egy-egy 330 Ohmos ellenállással a földre kötni az alábbi rajz szerint.



A kép az átalakító HÁTOLDALÁT mutatja, a lábakat pontosan számoljuk ki!!! A piros pont jelzi a proci behelyezési irányát, a processzornak ezt a lábát kell kihajtani.

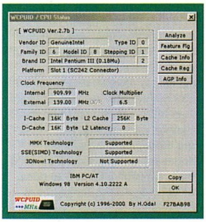
De ez még nem minden. A Coppermine egyik lábát megfelelő eszközzel ki kell hajtani a processzor széle felé úgy, hogy semmi mással ne érintkezhessen. Ettől még a proci vidáman beleül a foglalatba.



A pirossal jelzett lábat kell kihajtani.

Ezt a nem túl bonyolult műveletet pillanatok alatt végre lehet hajtani, és alkalmazható a fentebb említett, PPGA foglalatos alaplapokon is. Nem kapkodni, a lábakat pontosan kiszámolni, percek alatt megvan. De figyelem!! Az átalakítás elvégzése után Celeron többé nem használható!!

Hogy senki ne vádolhasson részrehajlással, mert újabban csak az Athlonnal foglalkozom, beszéljünk most a Coppermine-ról is egy kicsit a téma gyakorlati oldalát tekintve. Beszereztem egy 650E, Slot 1-es példányt. Ez – mint feljebb említettem – 100 MHz-es frontbuszhoz készült, a szorzó 6,5-es, és 1,65 V tápfeszültséget igényel. Tuningra van elvi lehetőség bőven a jó öreg BX6 rev2.0-ben 112 MHz-től egészen a csillagos égig. A proci dobozos, gyári Intel hűtésű. A kicsike alapfeszültséggel veszi a 6,5 x 129 = 840 MHz-et, 1,75V-on a 6,5 x 133 = 865 MHz-et, és 1,8V-on elindul 6,5 x 140 = 910 MHz-en is.



És itt jönnek a BX chipsetes alaplapok korlátai, sajnos. Feljebb már elmélkedtem az AGP busz igen magas órajeléről, ezt nem minden vga vezérlő tudja lekezelni, sőt, pontosabban fogalmazva nagyon kevés alkalmas erre. Az Asus V6600 GeForce azonban 140 MHz-es frontside busig, azaz 93,3 MHz-es AGP-órajelig megbízhatóan üzemel. Ebben a magasságban a gyári Intel hűtés már kevés, a processzor felmelegszik. De állítom, jobb hatásfokú hűtéssel stabilan menne. Ja, és még valami. Ide bizony már nagyon jó minőségű ram szükséges. Ha az Intel nem szúrja el a 820-as chipsetet... de szép is lenne: AGP frekvencia negyedelése, 4x-es AGP adatátvitel, UDMA 66, és hasonló finomságok. De elszúrta, sajnos. Így nincs mit tenni, mint megvárni az átdolgozott Intel chipsetes alaplapokat, mert én még mindig tartom magam ahhoz az elvhez, hogy Intel procit csak Intel chipsetes alaplapban szabad használni, persze a tuningra gondolok. A VIA itt is betört a résbe, piacon van az VIA Apollo Pro133A chipkészlet, amely elvben sokat tud, de - hasonlóan az Athlonhoz kifejlesztett VIA chipes alaplapokhoz - a gyakorlati tapasztalat még vajmi kevés.

Egy kis 3Dmark99Max a Coppermine-nal, 865 MHz-en

Régen beszéltünk arról, mit érdemes megvenni mostanság. Akkor következzen egy kis vásárlási tanácsadó, persze, a teljesség igénye nélkül. Igyekeztem olcsóbb és magasabb árfekvésű holmikat is kiválasztani.

Alaplapok:

Intel proci tuninghoz: Abit BF6, Asus P3B

Athlon tuninghoz: Asus K7M

Irodai alkalmazásokhoz: Amptron 3741LMT, 3748LMT (integrált vga vezérlő, hangkártya, modem), vagy Abit WX6

Processzor:

Celeron 400 – 433: van esély tuningra, úgy 540 – 560 MHz-ig
Pentium II 450: most az ára egész jó, 500 MHz körül elballag
Athlon 500 – 550 MHz
Coppermine Slot1, 500 – 550 MHz

Vga vezérlő:

Diamond Viper V770, 32 Mb
Asus V6600 GeForce

Winchester:

Quantum lct sorozat
IBM DJNA-sorozat
Western Digital 8,4 – 20,5 Gb

Hangkártya:

SB Live!
SB PCI 128

CD-Rom:

Asus 40x – 50x

CD-újraíró:

Plextor 8x4x32A IDE
Philips 4x4x24 IDE

Nos, dióhéjban ennyi lenne. Nem beszélek az egyre népszerűbb DVD-meghajtókról, mert az áruk nagyon felment, egyes esetekben akár 30 – 40 százalékkal is. Meg kell várni, míg a piaci helyzet tisztázódik. Aki tudja, most töltse fel a gépét memóriával, mert ahogy a Windows 2000 egyre inkább teret hódít majd, a memóriaárak úgy fognak ismét magasba szökni, hisz 128 Mb alatt el se érdemes kezdeni a telepítést.

Old Man
oldman@matavnet.hu
oldman.ini.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :)))

Szevasztok. Tadaaam, it's levrov time. Tartok egy kis bevezetőt (gyengébbek kedvéért ez most az :)), aztán nyomunk ide egy-két levelet, majd könnyes búcsú, és lehet megint egy hónapig reszkető izgalommal várni a Guru megjelenését. Ez tehát a mai forgatókönyv, egészen pontosan nehezen tudnám meghatározni, miért érzem kicsit gyengének, de mindegy, jó lesz ez. Már csak azért is, mert semmi jelentősége nincs, meg ennek a bevezetőnek se, lapozzunk. Azt meg sajnos elfelejtettem, hogy a bevezetőben vagy a levelekre válaszolgatás közben akartam-e megemlíteni egy ügyes mesterfogással, hogy immáron 140 oldal vagyunk ugyanazon az áron, de hát ez van. Sőt, ha nem felejtettem volna azt is el, hogy a feledékenység elleni gyógyszeremet hova tettem, talán még mást is írtam volna bevezetni a levrovot, ámde sebaj, majd menet közben kialakul mintegy spontán módon, szóval aggódni nem kell, lesz ebből valami. Na rajta.

ELŐSZÖR IS: ÁLTALÁNOS JELLEGŰ VÁLASZLEVÉL

Kedves <név>! Megkaptam leveledet, nagyon örültem neki. Remélem, írsz majd legközelebb is, és továbbra is olvasod a Gurut és a PGO-t. Üdvözlettel <címzett neve>.

Tetszik? Mert kb. ilyen jellegű válaszokat küldözgethetnénk kb. egy tonnányi levélre, amelyek elvileg megválaszolásra várnak, ám tartalmuk alapján csak ilyesmit tudnánk írni, ezt meg minek. Félreértés ne essék, mi örülünk minden levélnek (még én is, bár talán ez nehezen hihető, pedig de), csak amelyikre nincs miért válaszolni, arra nincs miért válaszolni ugye. Persze ettől függetlenül még válaszolgathatnánk, ha lenne időnk. Észrevettétek a fontos mondanivalómat? Szóval HA lenne időnk, de abból sajnos sosincs elég. *(Persze, mert mindig csak az EverQuest – a korr.)* Ezért aztán eme fenti kis válaszlevelet osszátok be magatoknak, és még véletlenül se sértődjetek meg. Természetesen ezt itt most nem csak én kérem, hanem mindenki, akinek levelet címeztetek és még nem jött tőle válasz... És ha valakinek van felesleges időkibővítő kézi készüléke, azonnal jelentkezzen! *(Na most ez akkor lett volna poén, ha a levrovnak itt vége is. Mehettem volna EQ-ra legalább, erre tessék, itt figyel 15k karakter – a korr.)*

TÉLI TÁBOR KÉPEK

Kedvetlen Brazil! Nézegettem a téli táborról készült képeket! Jó nekem. Egyébként kezdem sejteni, ki vagy! Bár lehet, hogy egy képen sem vagy rajta. Tetszettek az egri helyekről írt soraitok, ugyanis egri vagyok. Megint de jó nekem. Ez a levél egyébként kettős céllal íródott. Egy: teljen a Levrov, kettő legyek benne. Hogy miért? 3 éve olvasom és veszem az újságot, sőt még előfizető is voltam. Ennyi csak jár nekem? Vagy nem:(Az újság amúgy nem rossz. Lehetne jobb is, de így is a legjobb széles e határon. Ennyi mára. Üdvözlettel:

Doocho (Guba Dániel)

Ugyan leveledet egyik általad említett ok miatt sem raktam volna bele a levrovba, bár a 3 éves olvasói részvételedért mindenképpen kiutalok neked egy piros pontot: •, viszont eszembe jutott róla, hogy a téli táborról nem is írtam még semmit. Ez amúgy azért lehetett, mert nem is voltam ott, ergo gyanús nekem, hogy az ott készült képeken sem láthattál engem, mondjuk ettől függetlenül még kezdheted sejteni, ki is vagyok... :) Aki szeretné megnézni, miről maradt már le megint, illetve mit is tett a pár napos tábor alatt :), az ismét, mint mindig, a guru.alpha.rulez.org site-ra látogasson el, hegyekben állnak a képek. Unofficial Guru Site rulez, KuF meg egy őrült, de ezért (is) szeretjük. :)

Itt most olyan jön, hogy jól benne van minden téma, amelyik szokott lenni, és le kellett vonnom a tanulságot, hogy ez az olvasónk idióta :)

Haller Brasil. A magazine ultra king. A dízájn császár, egy kicsit valami angol gamer újságtól koppintottátok, de hát az ilyen hardcore fanaticoknál mint én, ez már fel sem tűnik, de azért az észrevételt beajánlom a knowledgedbe. A designnal az only problémám, hogy a zújság gerince túl keskeny, és hogy a betűk rajta nem egészen párhuzamosak a lap szélével és a letterek 7-es betűméretben vannak. Hogy olvassam el így az infokat, nekem 7.32-es betűméret kell! Úgyhogy ezt miattam sürgősen változtassátok meg, de mégse csak miattam, hiszen sok száz trillió olvasótársam nevében beszélek, és biztosan sokan küldtek már levelet eme szőrnyű hiba miatt. ***(LMAO – a korr.)*** A news rulez, de ne írjatok már olyan játékokról, amelyeket a többi magazine már két és fél nappal korábban bemutatott, mert igazán elmaradottak vagytok. Ja és már bocs, de azt írtátok, hogy a super attack giga alienben a mega x supermonsternek nem is zöldes a bundája, hanem zöldeskék és a szélük néha sárga is. Az újság hihetetlen drága, nem igaz, hogy tegnap is miután benyomtam pár staubot, meg baileyst szopogtattam otthon, rájöttem hogy majdnem annyiba kerül a stuff, melyre ráfröccsent a likeur, mint a széttörött kristálypoharam. Nem igaz már, hogy nem lehet kihozni egy szép kétcédés újságot eredeti játékkal 25 fillérből! Vagy ha tovább már nem tudjátok levinni, 26 fillérből!!! E hónapban is alig bírtam befizetni a közös költséget a lépcsőházban. A cd írásról a véleményem. Mit pampogtok már az eredeti játékokról! Nekem huszonötszáz írott cd-m van, és bár egyszer elkaptak, és elszedték a cd-imet, és megbüntettek ötven milkára a nagy értékű illegális programjaim miatt, azóta nem két eredeti játékot vettem csak, hanem hét írottat, és örülök neki, mert az eredeti cd akkora lamerség, mire jó az a kézikönyv meg doboz, csak rondítják a szobát, meg a finál fantázia nyolcat is átláttam első másodpercben, minek nekem az eredeti game kézikönyvvel! A cédé drájvom is csak nehezen olvas be egy cd-t, a többit meg egyáltalán nem, de ez még mindig jobb, mintha lenne két eredeti gamém, amelyek ugyan prímán futnának, de azért mégiscsak hihetetlenül sucks lenne. Hogy valami friss témához is hozzátalkoljak, itt volt az a beragasztott cd tok. Ezt igazán mér kellett? Nem igaz, hogy nem bírtátok megtartani a régit, mert bár hazafelé tizenkettőször leejtettem a cd-ket, melyek sáros pocsojába estek, és átáztak, az újság meg közben elrepült a széllel, azért mégiscsak már mekkora szemétség! Nem beszélve arról, hogy otthon be kellett nyúlnom a 4 inch mély fiókomba, hogy kivegyem az ollót, és ez roppantul kifárasztott. Levágás közben meg megkarcoltam a körmömön a fényezést, és majdnem halálra izgultam magam, hogy megtalálom-e a körömreszelőt. A teljes progikkal gondom volt, mert egyszer csak azt írta ki az installáció végén, hogy installation complete, és bár én konyítok valamit a számítógéphez, itt megakadt a tudományom. Mivel az ide-oda, jobbbal egérklikk nem segített, pedig az a sikertelen esetektől eltekintve mindig belyön, kénytelen voltam a pécés hívők szentháromságához fordulni, és reszeteltem a gépet az on-off feliratú zölden világító lámpával. Egy másik teljes progi meg mikor az opcions menüpontban levittem a volume opciót 0%-ra, hirtelen elromlott a sound blaster dead? hipertuning decreative hangkártyám. Miért van az, hogy egyes proggerek nem támogatják a hangkártyámat? Egy kérés: lécci ezen problémák orvoslása miatt küldjé nekem egy GeForce ötmilliót, meg hiper hangfalat ingyen, de sajnos nem tudok fizetni, de ez ugye nem baj? Bocs, hogy ingyencuccok szolgálatnak tekintelek, ha nem vagy az, de azért a stuffezt elküldöd, uuugye??? Szóval összegezve az újságnak rengeteg hibája van, de azért Magyarországon egyedülálló, szuper, sokkal jobb mint a 128 SDRAM, te jobb fej vagy, mint a BuFFalOGirl, a levrov jobb, mint a Locsogó, és bocs, de itt abbahagyom, mert nem akarom halálra nyáladzani magamat. Légyszíves rakj be a Levrovba, akkor lehet, hogy küldök sört, ha el tudom dönteni, melyik kamionomban és hány kálvin fokban. Üdvözlöm a Tördelőt, különösen a dőlt betű és a zárójel tetszik a beszólásaban. Az a valaki, aki magát korr.-nak nevezi, meg ne vegye el előle a helyet! Imádom a Tördelő buksi fejét, meg a kékes-foszöld szemeit, de nem vagyok buzi. Na pá, a Guru legyen veletek meg éljenek a csajok, meg itt biztos valami értelmeset kéne írnom de most már hajnali kilenc óra van, és néhány sör után ezt mostmár kicsit nehezemre esik. Na szervókormány:)

Thomas the brainrotter:))

(Nos, az egyed klinikailag valóban abnormál, de a nevető izmaimat viszont megmozgatta. – a törd.)

Tévedtem, mégsincs benne minden. Komoly hiányossága ennek a kis szösszenetnek, hogy a külvilág, stábfotó, sör *(dede, az volt benne – a korr.)* és gumicukor, valamint a rakjálbealevrovbamert témák kimaradtak, ettől függetlenül sőt talán ezért még inkább tökjó. Ön hüje :) *(Tévedés: nem hülye, hanem zseni. Bár a kettő között igen vékony határmezsgye húzódik, azt elismerem:))) – a korr.)* *(A tökkorú és a Korr. viszont, az én véleményem szerint idióta. – a törd.)*

ps.: Huhh, na most hogy félórát gépeltem, ideje néhány komolyabb dolgot írnom. Lécci ha berax a Levrovba, akkor azt az újságba tedd, ne a PGO-ra, mert csak a suliban tudok netezni és ott is csak ritkán, a PC Guru viszont megvan 95 óta, minden szám, és sokszor szeretem olvasni, szóval érthető:))) a Lazát meg komolyból üdvözlöm, a beszólásai tényleg tetszenek, néhány kivételével. Ja, és a helyesírási hibák szándékosak a levelemben. Cijjasztok: Thomas the brainrotter again. (brainrotter@)

(Azért a zöldszemem leírásánál nem röhögtem, mert ugyani barna:)) – a törd.)

Remélem, a Korr. nem úgy javítja, hogy egyből nekiesik, mint akármi az akárminek, mert akkor most majd csinálhatja vissza. :) *(Annyira azért nem vagyok hülye, meg különben annyira röhögtem, hogy rázkódott a kezem, és nem tudtam rendesen irányítani az egeret, aztán meg mire elmúlt, addigra a levél végére értem... – a*

korr.) **Mellesleg az ilyen jellegű leveleknek két ok miatt is itt a helye az újságban. Először is ugyebár azon kevesek közé tartozik, amelyekről azt érzem, hogy nem műjópofaság eredménye, és jól tudtam rajta szórakozni, ettől aztán leküzdhetetlen vágyat érzek, hogy megosszam ezt másokkal is. Másodszor pedig eléggé jól definiálhatóan ez is olyan típusú levél, amelyikre nem kell semmit válaszolnom, ettől még jobban tetszik... :)** ***(Ehhez képest ez volt a leghosszabb válaszod – a korr.)*** **Érdekes, ebben a hónapban volt még egy-kettő ezen kívül is, sajnos nem tehetem be ide őket, mert akkor aztán tényleg nem férek el, 4 pontos betűvel szedni meg már nem illik a levrovot, a Laza már a 6-osért is pampogott múltkor. Mindegy, előbb-utóbb erőt veszek magamon, és ezeket felrakom a PGO-ra, ebben az évezredben az ottani levrov még úgy sem frissült. Nincs mit tenni, <képzelj ide valami rondát> vagyok, igaz, a PGO épp átalakulás előtt van, amit már alig várok, nem mintha ennek lenne köze ahhoz, hogy ott nincs új levrov... :) Ja, ennek semmi köze a fenti levélhez, csak úgy jött, gondoltam, leírom. Vagy mégsem? De, most már de. :)**

ÜGYES TIPP

Csá Brazil! Van egy tuti tippem a levrov nagyítására. Ne tegyétek bele azokat az e-mailokat, hogy „legyen nagyobb a lerov"! Hidd el, sokkal több lesz a hely.

(Maros Viktor)

Jó. Tetszik. Az ötlet meg van véve. Igaz, mintha most meg ez a levél foglalná a helyet a többi elől, bár lehet, hogy tévedek, és nem, meg egyébként sem olyan hosszú, meg miért is ne rakjam be ide, ha már ugye, meg miért is írok ide ilyen hülye hosszú értelmetlen mondatokat?

MENTŐÖV KONKURENCIA :)

Hello Brazil! Na: Üdv meg minden. Tanács mindenkinek, aki a Thief: The dark project Back to the Cathedral pályáján megakadt. Én is szenvedtem vele 2 órát, majd rájöttem! Az ajtót kinyitva a talizmánokkal az nyitva marad, ha azt kitámasztjuk egy bordával v. koponyával stb. Érdemes mindkét szárnyát kitámasztani egy-egy csontival. Ezt úgy kell csinálni, hogy messziről eldobjuk a csontdarabot, mégpedig úgy ügyeskedve, hogy az épp a nyitott ajtó előtt landoljon. Ezután az ajtó nem fog bezáródni a szem felszedése után, és meg lehet lógni minden baj nélkül. Na ennyi. Ez így könnyű fokozaton tartott vagy 5 percig. (...) Csá:

Korpás Milán (KeyMan)

Gondoltam, legyen itt is valami hasznos... :)

KÉMIAI KÉKLŐIZÉNEMTOMMI, TOVÁBBÁ A BIRD MÉG MINDIG HÜJE :)

Csákó Brazil! Állati ez a Pcguru. Sör, gumicukor, esti mese stb.... De van 1 relytélyem ***(nem relytélyem, hanem rejtélyem, ha már itt a pontos meg elipszilonos jé témát pedzegetjük – a korr.)***: amik a következők: 1. amikor felnyitom a Pc Guru Cd mellékletének a zacskóját (a felnyitónál) akkor általában szép kéken fénylik. Mi ez? Elvarázsolt Cd-tok? Más: az előző PC-guruban azt írtad, hogy Bird egy hüje: Pedig nem hüje, hanem (És most ugrik a majom a vízbe) HÜLYE. Na mindegy, egyébként jó játék-e az a, hogy is hívják everkvest? Nem válaszoltál Birdnek. Ez disznóság!!! Khirály a törd. meg a korr. Akkor most abbahagyom. Na jó te is Király vagy. Válaszoljál, mert az igazság odaát van.

Jani a janicsár

A kéklős felnyitási effektusról igen kevés elképzelésem van, kémiából ugyanis sosem voltam túl erős, isten áldja tanáraimat, hogy átengedtek, és nem kellett évet ismételnem ezért sosem. Bár az is lehet, hogy csak szabadulni akartak tőlem *(Na ezt el is hiszem róluk – a törd.)*, **bár ezt kétlem, sosem volt velem baj. Szóval a felnyitás közben nyilván valami izé valami másik·izé miatt ottan kéklik jól, de nem kizárt, hogy egy-két más izé is közrejátszik. Talán a magyarázat nem teljesen pontos, de hiányos előképzettségem miatt nézzétek ezt el nekem** *(Általános 2. osztályáig jutott, de ott is 6x megbukott – a törd.)*. **Esetleg, ha akarja, valaki meg is írhatja részletesen, de nem fontos. :) Amúgy ilyen jellegű vagy tán pont ugyanilyen kéklős effektusos felnyitást tapasztalhattok banki borítékok és egyéb fontos témájú levelek esetében, de csak az első felnyitáskor, mert utána ez már nem, vagy csak nagyon kevéssé látszik. Ebből lehet tudni, hogy felbontották-e már a borítékot, és kell-e fenyítéseket alkalmazni. Ez most már a Guru CD-k esetében is jó lehet, de azért ne nagyon bántsátok a nagyit, ha ő nézte meg előbb sutyiban az új anyagokat... :)**

Más. Tévedés. A Bird egyáltalán nem hülye, hanem hüje. A kettő között óriási különbség van. Nem kívánom most pontosan részletezni, de hogy értsd, rávilágítok némiképp. Pölö hülyéket szép számmal találhatsz az állami apparátus és a törvényhozás gépezetében, hüjét meg itt nálunk. Különbség a kettő között (többek között), hogy míg utóbbiak egészen jó fejek és ártalmatlanok, valamint csinálgatják azt, amit szeretnek, és amihez értenek, addig az előbbiek azt teszik, amihez azt hiszik, hogy értenek és közben egy egész országgal szórakoznak és okoznak óriási károkat. Talán a példa nem túl szép, de mindenesetre igaz és bocsi, hogy épp ez jutott az eszembe, csak már sok minden kezd nagyon zavarni. Na lapozzunk.

Jajaja! Everkveszt! Hát az természetesen nagyon jó játék, erre a Bird egészen biztosan nálam is jobban tudja a választ, bár lehet, hogy mégsem, és azért játszik vele napi 10 órát (minimum), hogy tudjon értelmeset mondani róla. Amit persze sosem fog, de hát mit lehet elvárni egy Madártól ugyebár... :)

MINDENFÉLE INDOKOK, AMIÉRT VALAKI NEM FOGJA MÁR VENNI AZ ÚJSÁGOT

Szevasz Brazil meg törd. meg korr.! Először is ez Lazának szól: Add tovább ezt a levelet Brazilnak, mert ez az utolsó levelem! Ez meg mindenkinek, aki ott van: A márciusi szám volt az utolsó PC Guru, amit megvettem. Tudjátok miért? Nem, mi, akkor mondom: 01. az újság nagyon drága 02. html formátum lett a korongon a cucc 03. nagyon gyenge a gépem, és nem indul el egy játék sem, ami a cédén van (ez nem a ti hibátok). 04. már írtam legalább 8 levelet, és nem raktál még be, pedig nagyon értelmes levelek voltak. 05. az újságban nagyon keveset írtok az internetről, ami nagy baj (pl. a külvilág helyére tehetnétek egy Internet rovatot). 06. a teljes játékok nem tetszenek (na jó, a Dark Colony az tetszett) 07. Hjaj a teljes játék leírásánál csak véleményt mondtok a játékról (EZ NEM LEÍRÁS)! Hát egyelőre nem jutott más az eszembe, jaa 09. megrendeltem egy számot és a Posta összetörte a cédét:)))! na most egy kis vélemény a változásról: Szerintem az nagyon jó, hogy a márciusi számhoz poszter is jött (a többihez is fog?) **(Fog, de hát azt mondtad, nem veszel több Gurut :) Brazil)**, viszont az nem jó, mint mondtam, hogy html lett az a nyitólap vagy mi! Az megint csak jó, hogy több lett az oldal, meg az is, hogy lett egy Mocsy rovat! Ennyi lenne! Szóval lökjé be a levrovba mert? MERT! Csá

Tozo Alias Tóth Zoltán

Most pedig szépen sorjában, ahogy a csillag megy az égen (hmmm, mintha nem pontosan így lenne), válaszolni fogok neked, mert van egy olyan érzésem, hogy ezt a levrovot is a saját újságodban fogod elolvasni... :) 01: erre mégsem válaszolok, mert már megtettem sokszor. Azért egy-két szót megemlítenék az áremelés utáni időszakról, ami nem növelte tovább az árat: poszter, plusz 26 oldal (ha jól számolom), CD-borító, plusz időnként 3 CD. 02: szerintem a HTML alapú felület sokkal jobb lett néhány apró hibát eltekintve, és ez most egyáltalán nem a kincstári mundér védelme. Hibák és csiszolnivalók persze vannak szép számmal, de alakul. Amúgy egyszer valaki megírhatná, hogy a HTML felület miért rosszabb szerinte a programhoz képest. Én csak előnyét látom. 03: erre nincs mit írnom, ez tényleg nem rajtunk múlik. Aki nem frissíti-bővíti a gépét fél-egyévente, az rettenetesen lemarad... Sajnos a hardvert és szoftvert sem adják ingyen. 04: Hm. Nahát. Figyelmedbe ajánlanám a levrov elején lévő ÁCV-t (általános célú válaszlevél). 05: ez tény, de nem is ez a profil. Javasoltad te is (mert megvan ám a levél...), hogy legyen weblap készítési tanfolyam, meg ilyesmik. Remek ötlet, de nem ebben az újságban, mint mondtam, ez másik szakkör. Esetleg a CD-n lenne helye, sőt nem csak esetleg, de jelenleg erre emberünk nincs, aki ilyen rovat készítését elvállalná. Ha esetleg lenne valaki, aki elképesztő módon akar ilyet csinálni, az azonnal jelentkezzen nálam. 06: Ez a tetszés dolog szubjektív izé, de azt nem mondhatod, hogy az IG, a Freespace meg a DbtSword nem jó játékok, hogy csak néhányat említsek. 07: Szó nincs arról, hogy a teljes játékokról leírás lenne vagy végigjátszás, nem is emlékszem, hogy valaki ígért-e ezekhez ilyet valaha. Bemutató, amolyan kis kedvcsináló és kézikönyv van. Aki játszani szeretne ezekkel, annak ez tökéletesen elegendő. Csak zárójelben mondom, hogy a legtöbbhöz valamelyik régebbi PC Guruban majdnem biztos van leírás is. 08: ilyen pont nincs is. 09: ejnye. Sőt. Nahát.

CD BORÍTÓ

Hi Brazil! Nem tudom, hogy kinek kell írni, ezért neked írok (gondolom, mindenki jó szokása szerint). Nah, az lenne a problémám, hogy a márciusi Guruban azt írtátok, hogy ajándék CD-borító is van (pontosan nem tudom idézni, mert nincs itt az újság). Hát én ezt nem találtam (idáig). Kíváncsi vagyok, hogy csak én vagyok ilyen szerencsétlen, vagy senki sem kapott ilyet. Köszi:

Prizma (Klisics Krisztián)

Nagyon nem csodálkozok rajta, hogy nem találtad a borítókat, hiszen nem is volt ilyen az újságban. A jelenlegi információim és tudásbázisom alapján (jéée, hogy én milyen ökörségeket tudok írni), némi technikai problémákra kell hivatkoznom sűrű bocsánatkérések közepette. A jelenlegi számban viszont már itt van, lehet neki örülni, kivagdosni, falra tenni, ilyesmik. Apropó falra tevés. Poszter. Annak meg elfelejtettem örülni a bevezetőben, ezért most bepótolom: hurrá. Na meg a plusz nyolc oldal. Hűha, mi van itt. Be kell lássátok, a PC Guru e havi száma merő kéjhömpöly. :)

Most sajnos be kell fejeznem, a Laza már a múltkor is életveszélyesen megfenyegetett, hogy három kattintásnyi pluszmunkát okoztam neki a betűméret átállításával. *(8, ráadásul a sok jogázás a szüveggel, hogy beférjen. Most itt kijelentem, hogy ha lekközelebb is ekkora levrovot adsz, akkor 4 oldalast csinálok belőle. Ezt veheted nyugodtan fenyegetésnek, de lehet hogy inkább belőled csinalok 4 oldalast füstölni. – a törd.)* **Hát merek én vele ellenkezni? Persze, de nem tudom, hogy jön ez most ide, na mindegy. Egy a lényeg, ennek a bulinak itt most vége, jók legyetek, pá. Ja, és persze csók a csajoknak.**

Brazil
brazil@westel900.net

Ui.: mivel maradt még 252 levél félretéve a „levrovba" mappámba, ezért újból felhívnám a figyelmet a mai legelső válaszlevélkére... Na, most már tényleg pá.

KÜLVILÁG

Számítógépes animáció Pixar módra, avagy a játékok újra háborúznak

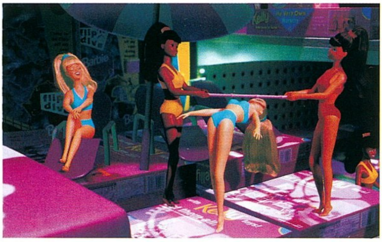
A JÁTÉKHÁBORÚ FOLYTATÓDIK

Végre valahára ezt is megértük! A várva várt nap immáron karnyújtásnyira, hiszen a Pixar Animation legújabb üdvöskéje, a Toy Story 2 áprilisban debütál a hazai mozik „big screen"-jén.

S hogy mi ebben a világhír? A válasz roppant egyszerű: Valaha réges-régen John Lasseter és csapata megálmodta azt a teljes egészében komputeranimációs filmet, amely egész estét betöltő idejével úttörőként debütált az animációs „blockbusterek" történelmében.

A forradalmi ötlet azonban mit sem ért volna a játékháború története és fergeteges humora nélkül. Ez a mix, ha csak egy hajszálnyira is, de elválasztotta a képzeletet a valóságtól, és vállalva a plasztik színészek digitális mivoltát filmmé avanzsálta az animációt.

Lasseterék a Disney unszolására és az első rész sikereinek köszönhetően úgy döntöttek, hogy elkészítik az újabb epizódot azzal a különbséggel, hogy legújabb animáliájukat csak videón hozzák forgalomba. Minden a terv szerint alakult egészen a sajtóvetítésekig, ahol is a Toy Story 2 minden várakozást felülmúlóan jelesre vizsgázott. Azt mondanom sem kell, hogy a digitális őrület azonnal lepöckölte saját válláról a videokazetta gondolatát, és a mozikban vállalta fel önmagát. A siker nem maradt el: megdöntve kategóriája riválisainak összes bevételi rekordját fényesen ragyogva vonult be a Golden Globe díjkiosztó ünnepélyre, ahol, ha már ott volt, bezsebelte a legjobb vígjátéknak járó szobrocskát, hogy így immáron másodszor történelmet írjon az animációs filmek nagykönyvébe.



A Toy Story a harmadik rendezése John Lasseternek, aki a film első részéért Oscar-díjat kapott, majd pedig az Egy bogár életével (A Bug's Life) öregbítette hírnevét. Lassetert jelenleg generációjának egyik legjobb rajzfilmeseként tartják számon, aki úttörő módon használja a számítógépes animáció nyújtotta lehetőségeket. Az első Toy Story nagy siker lett világszerte, Az Oroszlánkirály (The Lion King) és az Aladdin mögött minden idők harmadik legtöbbet jövedelmező rajzfilmje, amely 360 millió dollár bevételt hozott, és csak az Egyesült Államokban 22 millió videokazettát adtak el belőle.

John Lasseter állandó csapattal dolgozik, hiszen mind a Pixar producerei, mind a társrendezők (Lee Unkrich, vezető vágó és Ash Brannon, vezető animátor) már előző két filmjében is közreműködtek, sőt a folytatás forgatókönyvét is az a csapat írta, amelyik az első Toy Storyét. Egyébként ez volt az első rajzfilm, amelynek a forgatókönyvét Oscar-díjra jelölték. Nagymértékben hozzájárult a folytatás sikeréhez Randy Newman zeneszerző is, aki szintén munkatársa volt John Lasseternek már az előző két filmjében is. Összesen 250 ember, köztük 60 animátor dolgozott a Játékháború 2-n. Bill Cone és Jim Pearson tervezők voltak felelősek a film látványvilágáért, és több mint 1200 modellt készítettek el, hogy ezzel is könnyítsék az animátorok munkáját. Érdekessége még a filmnek, hogy ugyanolyan kameraállásokat és dinamikus kameramozgásokat használ, mint az élő szereplőkkel forgatott filmek, illetve ezek skáláját a számítógép adta lehetőségek szerint még bővíti is.

A Pixar Animation Studios gyártásában készült Játékháború 2-t a Walt Disney Pictures mutatja be, a két cég közötti együttműködés több mint tíz éves múltra tekinthet vissza. A Toy Story – Játékháború 2 az 1997-ben megkötött, öt filmre szóló együttműködés keretében jött létre, és John Lasseter rendező Andrew Stanton forgatókönyvíróval már megkezdte a 2001-ben készülő „Monster" előkészítését.

S hogy mi lesz ennek a vége? Azt nem tudom megmondani, azonban figyelve munkásságukat egyvalamiben biztos vagyok: a Pixar tovább menetel az általa kitaposott ösvényen „a végtelenbe és tovább".

Sasa

DVD

RYAN KÖZLEGÉNY MEGMENTÉSE (SAVING PRIVATE RYAN)

Rendezte: Steven Spielberg • A főbb szerepekben: Tom Hanks, Matt Demon, Tom Seizmore
Hang: angol, Dolby Digital 5.1 • Kép: 16:9 (1.85:1) • Felirat: angol

Steven Spielberg mesterművét azt hiszem, nem kell bemutatnom senkinek. Filmje jött, sokkolt, majd örökre beírva magát a nagy filmes kőtáblába tudatta mindenkivel, hogy nincs a mai filmgyártásnak olyan szegmense, amelyikben a mester tökéletesen meg ne felelne a szakma és a közönség elvárásainak. A DreamWorks által kiadott DVD korong hű a cég és a film hírnevéhez. A mű kép- és hangminősége egyszerűen tökéletes, a hozzáértő kritikusok szerint ez az első olyan film, amely végletekig kihasználja a DVD-ben rejlő lehetőségeket. A mintaszerű kép és hang mellett természetesen nem feledkeztek meg a gyűjtőkről sem. A film mellett helyet kapott két hivatalos mozi bemutató, dokumentumfilm, színészi és rendezői bibliográfia, produkciós jegyzetek, és Steven Spielberg exkluzív üzenete ugyancsak a tökéletesség határát súrolja.

Ennek a FILMNEK minden mozirajongó polcán helyet kell kapnia. Kötelező darab!!

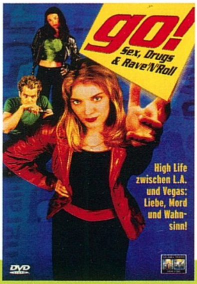
Sasa

NYOMÁS! (GO)

Rendezte: Doug Lieman
A főbb szerepekben: Katie Holmes, Taye Diggs, Jay Mohr, Scott Wolf
Hang: angol, német Dolby Digital 5.1 • Kép: 16:9 (2.35:1) • Felirat: magyar, angol, német, török, hindi, svéd, finn, holland, norvég, izlandi, cseh, lengyel, görög
A filmet Magyarországon az InterCom forgalmazza.

Nyomás…a DVD boltba, ha nem akarsz lemaradni az 1999-es év meglepetés mozijáról.

A fiatal tapasztalatlan" színészgárda és Doug Liman rendező kisebb csodát vitt véghez, amikor a Góval debütálva bebizonyították, hogy tini" sztárokkal nemcsak kiabálós, agyatlan horrorfilmeket, hanem kultusz" filmeket is lehet készíteni amolyan Pulp Fiction módra. A történetmesélés zseniális csakúgy, mint a lemez tartalma. Három zenés videoklipp (No Doubt, Len és Philip Steri), mozibemutató, rendezői kommentár, kivágott jelenetek és bibliográfiák töltik meg a korongot emelve ezzel annak nívóját, amelyet a dögös főmenü tovább öregbít.



A film kép- és hangminősége kiváló, és méltó a Columbia/Tristar korongokra jellemző precizitáshoz.

Sasa

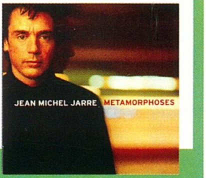
DVD

JEAN MICHEL JARRE: METAMORPHOSES

Két éve már, hogy a lassan ötvenkét éves Jean Michel Jarre nem hallatott magáról. Szerencsére a szintetizátorok mestere nem a visszavonulást fontolgatta ennyi ideig, hanem új album elkészítésén fáradozott. Az ezredfordulóra elkészült művének korongját a napokban vehettük kézbe, s az első szólamok felcsendülése után be kell lássuk, a Metamorphoses zenei világa csupán foltokban emlékeztet az egykori Oxygene-re.

Változások, új évezred. Csak hallgatok némán, s hagyom, hogy Jean Michel Jarre megmutassa, mit érez, gondol napjainkban, hogy értékeli és éli át ő az ezredforduló pillanatait, miként látja ezt a robbanásszerűen változó, olykor kétségbeejtően rohanó világot… S magam is látom a dallamok képeit, valamint annak az embernek a lelkét, ki képes meglelni, s felmutatni a nyugalmat ebben a káoszban is.

A modern hangszerelés nem kontrasztot, hanem új hatást ér el, melyet a vokálok megjelenése csak fokoz (ez idáig ilyet Jarre albumain nem hallhattunk). A korong közreműködői közt köszönthetjük Laurie Andersont, Sharon Corrt és Natascha Atlast is.



Vállaljuk hát fel Jean Michel Jarre-ral együtt a változást, s nézzünk reménnyel a jövőbe, elfogadva múltunkat!

Lily

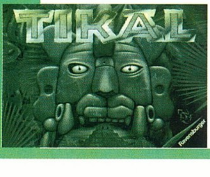
CD

JÁTÉK

TIKKAL RAVENSBURGER

Korhatár: 10-99 év • 1999

Nagy társasjáték rajongó révén állandóan bújom a játéküzletek polcait új csemegére vágyva. A Tikkallal való ismerkedés viharos és gyors volt, hiszen gyűjteményem nagyon lendületes és gondolkodtató társasjátékkal szaporodott. 2-4 játékos vághat neki a titokzatos őserdő felderítésének az egyelőre még ismeretlen pályán. A körökre osztott játékmenetben mindenki kap véletlenszerűen egy őserdődarabot, melyet be kell illesztenie a már felfedezett terület mellé. A tájdarabok általában üresek, de előfordul, hogy a játékos kincset, vagy éppenséggel feltárni való templomot talál. Ilyenkor kezdődik a taktikázás, hiszen a játék végén, illetve 3 alkalommal közben is a megtalált kincsek és a birtokolt templomok alapján a résztvevők pontokat kapnak, melyek feltétlenül szükségesek a végső győzelemhez. Körönként 10 akciópontal gazdálkodhatunk, melyből új felfedezőket hozhatunk játékba, vagy éppenséggel újabb szintet áshatunk templomunkon, hogy többet érjen a pontozáskor. Ez a tíz pont nagyon hamar elfogy, ügyesen kell beosztani, mert a haladás a pályán bizony sokat felemészt, nem is beszélve az ideiglenes táborok felállításáról. A pörgő játékmenetben kétségkívül nem csak a stratégiának van nagy szerepe, hiszen a szerencse határozza meg, hogy ki milyen tájdarabot húz az összekevert pakliból, de ennyi kiszámíthatatlanság mindenképpen kell. Az igényesen kidolgozott tábla és a bábuk nem okoznak csalódást, hiába, nem silány, utángyártott magyar termékről van szó. Mindenképpen ajánlom megtekintésre, annál is inkább, mert én tévedhetek a játék megítélésében, azonban egy egész ország nem, hiszen a Tikkal 1999-ben az év társasa lett Németországban.



Bear™

KÜLVILÁG

ROLLERGIRL: LUV U MORE (MAXI)

CD

Az album kapcsán az előbb alaposan kivesézett görkoris második sikere a nálunk is látható és hallható Luv U More, amely mit ne mondjak alapjaiban is eléggé kötődik a híressé vált elődhöz. A CD-n a vokális euro-trance nótácska három változatban hallható, elsőként az eredetivel ismerkedhetünk meg, majd az albumon is megtalálható 8 perces Green Court remix és a csak itt hallható 7 perces Plug'N'Play favágós" remix következik, amely a két utóbbi közül a jobbik (kellően elüt az eredetitől, és kellően gyors).

Szabó Dani (freeboy)

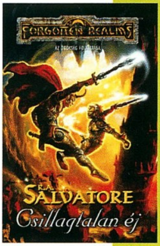
R. A. SALVATORE: CSILLAGTALAN ÉJ

KÖNYV

Kiadó: Szukits Könyvkiadó (2000) • Fordító: Zollner András

Drizzt Do'Urden egyike a legnépszerűbb – szerepjáték alapján kitalált – fantasy hősöknek. A sorozat most megjelent részében kalandjai ismét folytatódnak.

Az éjtündékkel vívott harc során Wulfgar, a barbár meghal. Ennek hatására Drizzt úgy dönt, ideje áthelyezni a népe és a közötte folyó harcot szülővárosának utcáira. Fantasztikus terv, de megvalósításához nem vihet magával társakat, hiszen Mélysötét – ahogy a föld alatti világot nevezik – még az ott születettek számára is veszélyes hely. Elindul hát, hogy a fárasztó utazás végén összemérje ikerszablyáit Lloth papnőivel.



Nem Salvatore írta volna a regényt, ha pár izgalmas fordulat, nem várt találkozás nem szerepelne benne. Látszik, hogy ő adott igazán életet a föld alatti világ társadalmainak. Már csak remélni lehet, hogy a nyolcadik rész után a harmadik, és a többi, már régóta be nem szerezhető epizód is megjelenik.

Blackshine

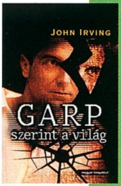
JOHN IRVING: GARP SZERINT A VILÁG

KÖNYV

Kiadó: Magyar Könyvklub (1999) • Fordító: Bartos Tibor

Különös könyv. Amikor elkezdtem olvasni, elsőként Forrest Gump alakja ugrott be. Később, úgy az ötvenedik oldal után azonban valami történt. Egyrészt már nem hasonlítgattam semmihez, nem kerestem nyilvánvalónak tűnő párhuzamokat. Másrészt nem tudtam letenni. Olvasatta magát, s megtörtént az, amiért könyveket olvasok: megéreztem valamit az író szándékából, átéreztem a hangulatot, T. L. Garp érzéseit, életét.

Nehéz gyermekkor után még nehezebb felnőttkor következik. Bár anyagi gondjai nincsenek, ezen kívül épp elég baj szakad a nyakába.



Nem szívesen cserélnék vele életet. Jellembéli hibáit sem szeretném magaménak tudni. Pedig ezekkel együtt lesz igazán emberi. Teljesen egyedi világszemlélete oldalról oldalra tárul elénk. Most már értem, miért a furcsa cím. Olyan alkotásnak tartom, melyet mindenkinek el kellene olvasnia.

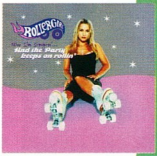
A regény alapján – Robin Williams főszereplésével – filmet is készítettek.

Blackshine

ROLLERGIRL: NOW I'M SINGIN'

CD

Rollergirl, avagy az 1999-es nyár felfedezettje. Első hallás után beleszerettem tavaly tavasszal a Dear Jessie-be, a görkoris lány első és legnagyobb slágerébe. A koncepció már-már teljesen tökéletes: egyedi, jól eltalált euro-trance hangzás magas női vokállal megspékelve (á la Blümchen vagy Dune), továbbá egy jó fej szexi szőkeség és egy jellegzetes jelkép (ami jelen esetben a görkorcsolya), kiegészítve



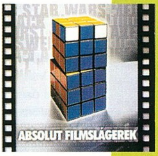
gyönyörű CD borítókkal és látványos web oldallal is: by M*cr*media Flash. Mindezt némi késéssel végre sikerült kiadni hazánkban is, egy kis bibivel, mégpedig hogy az igazi nagy sláger, a Dear Jessie - amely egy 89-es Madonna nóta feldolgozása - kinn maradt, azaz nem lett behozva se maxin, se pedig videoklippként, kár. Rollergirl érdekes image-ének kialakításához valószínűleg a Boogie Nights című kultuszfilm adhatta az inspirációt. A produkció hátteréről érdemes tudni, hogy a producer (zenész) az az Alex Christensen, aki annak idején U96 ként a Das Boottal vált híressé, és manapság pedig a hihetetlen igénytelen Rockstarral járatja le magát... Az énekesnő a Dear Jessie óta kicserélődött a gyönyörű Nicci Juice-ra (24), aki a második klipben, a Luv U More-ban már szerepel is, az ő hangja azonban hallhatóan magasabb elődjéénél. Az albumon természetesen mindkét fent említett sláger is megtalálható, illetve jó néhány ígéretes (hasonló hangzású és stílusvilágú) dal is: a vocoderes technikával megfűszerezett I Keep On Rollin' nagyon dinamikus, ütős dal, a Make My Day és a kevésbé vokális, sterilebb hangzású Licht Und Farben hasonlóan jópofa még. A szövegektől ne várjatok sokat, ez úttal is - mint oly sok dance produkció esetében - a lényeg az egyszerűségen és a csengésen" van. Amúgy véletlenül fölcserélték a borítón a két bonus track címét, helyesen: 13. Luv U More (Green Court Rmx), 14. Dear Jessie (Mark'Oh Rmx)

Szabó Dani (freeboy)

ABSOLUT FILMSLÁGEREK

CD

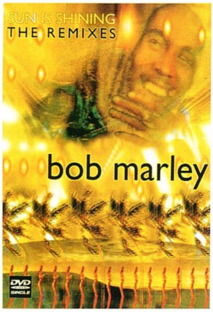
Az alábbi válogatás az utóbbi évek legjobb filmzenéi közül tartalmaz tizenhatot. A nyitófelvétel mi más is lehetne, mint a tavalyi év legnézettebb filmjének zenéje, pontosabban annak 99-es Rebel Force-os felturbózott" változata, igen, igen, ez a Star Wars Medley Interplanetary, aztán jön a Nő Kétszer zenéje az idén visszatérő Aquával (Turn Back Time) Dodgyval és Blairrel, majd felcsendül a feledhetetlen Ain't No Sunshine a



Lighthouse Familytől (Sztárom a Párom), ill. hallható A Ravasz, az Agy és Két Füstölgő Puskacső zenéje is Dusty Springfield és az Ocean Colour Scene előadásában (előbbitől egyébként a Ponyvaregény zenéjét is meghallgathatjuk). Mindamellett nem maradt le - többek között - az Ace Ventura (by Angelique Kidjo), a Desperado (by Dire Straits) és a Francia Csók (by The Beautiful South) zenéje sem a korongról.

Szabó Dani (freeboy)

DVD



BOB MARLEY: SUN IS SHINING (THE REMIXES)

Hang: angol, Dolby Digital 5.1 • Kép: Tv formátum (4:1) • Felirat: nincs

DVD Single. Mond ez nektek valamit? Nekem ez idáig ez a kifejezés semmit sem jelentett, de miután rátettem a kezem Csongor példányára, véleményt formálhattam a DVD-s kultúra eme úttörőjéről. Bob Marley legújabb maxi DVD-je csakúgy, mint a múlt hónapban bemutatott Divas Live lemez előre sejteti az audió CD-k leáldozását. Miért fizetnék 5000 forintot egy audiólemezért, amikor egy-kétezer forinttal többért sokkal jobb hangminőségű koronghoz juthatok, nem is beszélve azokról a kiegészítő információkról, amelyekről a CD formátum álmodni sem merhet. A fent említett Marley lemez, a Sun is Shining című dal két remixét (ezek a változatok sajnos közelebb állnak a 70-es évek disco slágereihez, mint ATB közismert verziójához), valamint annak audió változatát tartalmazza. Mivel a lemez kapacitása ennél azért jóval nagyobb, a zeneszámon kívül a Palm Pictures kiadványainak előzetese és az albummal kapcsolatos weboldalak közvetlen elérhetősége is helyet kapott. Tudom, hogy ez a próbálkozás csak az első lépésnek számít a zenés szakmában, de mint azt tudjuk: minden utazás az első lépéssel kezdődik".

Sasa

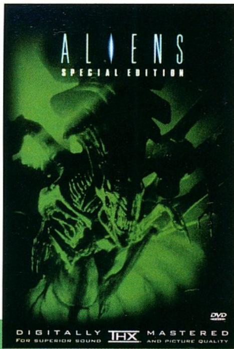
A BOLYGÓ NEVE: HALÁL (ALIENS)

Rendezte: James Cameron
A főbb szerepekben: Sigourney Weaver, Bill Paxton, Michael Biehn
Hang: angol, Dolby Digital 5.1 • Kép: 16:9 (1.85:1) • Felirat: angol, spanyol

Klasszikus DVD korongon! Mondhatom ezt joggal James Cameron akcióorgiájára, hiszen a Nyolcadik utas a halál című alapmű folytatása messze felülmúlta az eredeti sikerét. A kritikusok ömlengtek, a mozipénztárak előtt kígyózó sorok tekeregtek. A digitálisan felújított korong kép- és hangminősége tűélés főleg, ha figyelembe veszem azt, hogy a film 14 évvel ezelőtt készült. Nagy klasszikushoz méltóan extrák tekintetében is felveszi a versenyt napjaink etalonjaival (pl.: Mátrix), hiszen a korongon az Alien Saga összes bemutatója helyet kapott, a fotógalériáról, az így készült az Aliens"-ről, a rendezői interjúról és az eddig soha nem látott 17 percnyi új jelenetekről nem is beszélve.

Ha a hírek igaznak bizonyulnak, akkor az Aliens néhány hónapon belül hazánkban is megjelenik az InterCom gondozásában.

Sasa



DVD

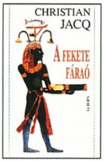
CD

DANCE FEVER

A hazai zenei paletta választéka újabb válogatással bővült, melyen, mint a neve is mutatja (nagyon) könnyű tánczenék hallhatók, amelyeket a hazai dancefloor betyár, Náksi Attila válogatott össze (ex-Soho Party, Náksi vs. Brunner). Ugyanakkor az érem másik oldala viszont az, hogy a jócskán teletették a CD-t, számszerűsítve 20 szám van rajta. Irányadó dalok: a Send Me An Angelt mindjárt az Unchained Melodyval ismertté vált stuttgarti Mythos 'N DJ Cosmo jegyzi; igaz, Winston a Flip Da Scripből kilépett, ennek ellenére újult erővel vágtak neki a munkának, aminek gyümölcse az After All lett (rulez!), 2 Brothers On The 4th Floor – Living in Cyberspace, az ismert szintipop nóta ügyes XXI. századi változata. Tetszettek még: The Oh! – Got To Be Free, Alan Parsons – The Time Machine, Samira – It Was Him.

Szabó Dani (freeboy)

KÖNYV



CHRISTIAN JACQ: A FEKETE FÁRAÓ

Kiadó: Európa Könyvkiadó (1999) • Fordító: Nagy Nóra

Míg a világ nagyobbik fele a második évezred felett örömködik, Egyiptomban már a hetediket írják. Ennek az igazán tekintélyes évmennyiségnek valahol az elején még fáraók uralták a Nílus deltáját, s mai szemmel is fejlett civilizációt építettek fel. Jacq regénye ide – a napjainkra már régen letűnt világba – vezet el bennünket.

A núbiai fekete fáraó – Pianhi – kénytelen abbahagyni az építkezést új fővárosában, mert nyugtalanító híreket kap a Nílus torkolata felől. Az ott élő líbiai hercegek ugyanis összefogtak, elindulnak délre, hogy meghódítsák az országot. Sikereiről értesülve a fáraó is nekivág, hogy hadai élén megütközzön a lázadókkal, s helyreállítsa a rendet, valamint az istenek tiszteletét.

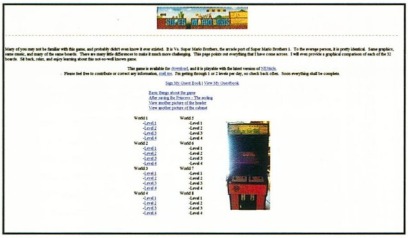
Miközben ennek a harcnak a krónikáját olvassuk, részletes képet alkothatunk az ősi Egyiptom hétköznapjairól, templomi szertartásokról, valamint a harcosok felszereléséről. Olvasás közben szinte mi is részesei leszünk az egyiptomi csodának".

Blackshine

NET

Sziasztok fiatal barátaim!

Csapjunk a lovak közé, mert annyira meleg anyagaim vannak, hogy csak úgy égetik a kezemet itten. (Bár lehet, hogy csak számomra ilyen fontosak.) Oldskool revival. A Nintendo 1985-ben otthoni konzoljára, a Nintendo Entertainment Systemre jelentette meg a Super Mario Bros című atomjátékot. Ebben szerepelt először a trampli Mario, sőt még zöld kabátban Luigi is. Idétlennek tűnő ugrabugra játékról van szó, aki esetleg nem ismerné, 32 pályán kell a zászlóig eljutni, aztán ott van Princess Toadstool, akit frankón megmentünk, és gondolom, utána jól megkefélünk. (Jajj, azt hiszem,



most elszóltam magam.) Egy évvel később, 1986-ban jött ki a játéktermi pénzbedobálós verzió, amely csak kissé tér el ettől. Érdekességképpen jegyezném, hogy tizenhárom évvel később jelent meg a játék Game Boy Color verziója, amely egy az egyben az eredeti játék 32 pályája olyan formában, hogy annak végigjátszása után számos rejtett mód is előjön belőle extra képekkel, cuccokkal. Az anyag brutálisan eltalált és extrém játszható még most, 2000-ben is. Nem véletlen hát, ha az emberek annyit foglalkoznak vele internetszerte. Sőt, találtam egy olyan kis site-ot, ahol nem csak az eredeti játékgép fotóit nézhetjük meg, de az összes pályáról van kis összehasonlító képecske, miben tér el a konzolos és arcade verzió egymástól. Ilyesmikre kell gondolni, hogy az egyik téglában van gomba itt, a másikban meg nincs, és egyéb apró finomságok. Szigorúan addiktoknak! Ez a site különösen aktuális most, a Game Boy verzió megjelenésével, ajánlom minden arc figyelmébe.

http://jump.to/MKMario/

Látogassunk el egy új médiaművészeti site-ra (na, nem kell megijedni, egyáltalán nem lesz szörnyű), ahol az audiovizuális megjelenítés csodálatos vízióival találhatjuk szemközt magunkat. Ez a SUMEA. Két finn versenyző, egy programozó/zenész és egy grafikus/vizionárius találták ki, hogy non-profit alapon webes interaktív utazást hoznak létre. A site-juk nem szól másról, mint egy gyönyörűen megkomponált, tökéletes képi és hangi világról. Java appletben utaznak főként, de le lehet például szép Winamp skint is tölteni. Sőt, írtak olyan 3D engine-t, mellyel három hangulatot tudunk megnézni. Aki ismerős a demoscene-en, bizonyára találkozott már efféle vizuális megjelenítéssel, de a teknőc azért nagyon súlyos, teljesen bejön, imádom, és még egérrel is lehet mozgatni!

http://www.sumea.com/

Most pedig a hónap legellentmondásosabb site-ját van szerencsém bemutatni. Nem új a cucc, bizonyára már sokan hallottatok felőle, de mégis úgy vélem, érdemes pár szó erejéig visszatérni rá. Van egy arc Németországban, bizonyos Kim Smitz nevű, aki Kimble aliasszal nyomul. Elég az hozzá, hogy valamikor hacker volt (derül ki a site-on), és létrehozott egy biztonságtechnikai céget. Ez nem újdonság, hallottunk már ilyesmit. Viszont az viszonylag ritka, hogy valaki ilyen gennyesre keresse magát a cuccon. De ha meg is teszi, azt minek rakja ki a webre, végképp nem értem. Gazdag emberek első számú tulajdonsága, hogy

elbújnak a nyilvánosság elől. Nem így Kimble, aki látványos rongyrázásba kezd: 600-as merga alatt nem adja, mindenhova limóval és magánrepülővel jár. A page-en levő fotók tanúsága szerint többet nyaral a világban, mint az, akinek ez a fő foglalkozása. Minden útjáról feltesz egy kiló képet, és újabban Nikon D1-es kamerával nyomja. (Aki esetleg nem tudná, az egyik legprofibb digitális kamera, az alapverzió másfélmillió forintba kerül, és profi fotóriporterek használják.) Van valami jó csaj nője, meg néhány haverja, akivel mindenhová utazik. A csávó egyébként tipikusan az elhízott gusztustalan német. Annyira visszataszító, hogy egyenesen megindító, ahogy a gyönyörű felvételek kontrasztba kerülnek vele. Jet-ski Thaiföldön a naplementében, elnöki lakosztály japánban egy felhőkarcoló tetején és még sorolhatnám. Érdekes, de most hallottam azt a pletykát, hogy a csávó úgy tett szert vagyona egy részére, hogy csomó hackert feladott a rendőrségen. Elnézve a fotókat, ez a mentalitás egyáltalán nem meglepő. Mondanom sem kell, hogy Kimble az egyik legjobb webes csapattal, az NRG.BE stúdióval dolgoztat, ha webes megjelenítésről van szó, és ez mindennel így van: abszolút maximalista és szörnyű.

http://www.kimble.org/

Oké, lassan be is fejezem az alvilágot, de a végére engedjétek meg, hogy egy nagyon klassz kis linkkel szolgáljak. Ez kicsit kapcsolódik az előző site-hoz, és ugye az elenderes események kapcsán még aktuális is. A hackerekről van egy nagyon jó és kimerítő tanulmány itt angolul. Sajnos kell hozzá tudni a nyelvet, de tényleg megéri beleolvasni, nagyon jól összeszedett és rendszerezett munka a hackerek történetéről, dolgairól, lelkivilágáról, meg úgy általában olvasnivaló.

http://sagan.earthspace.net/jargon/jargon_toc.html

Ennyi volt mára, jövő hónapban találkozunk.

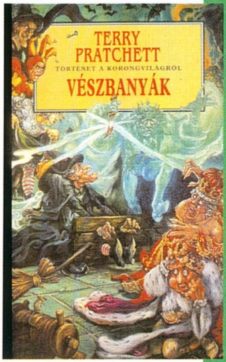
angelday@mail.index.hu

KÖNYV

TERRY PRATCHETT: VÉSZBANYÁK

Kiadó: Cherubion • Fordította: Dr. Sohár Anikó

Az egyik legnehezebben emészthető, ám kétségtelenül elgondolkodtató könyv, az Egyenjogú rítusok után megjelent a következő Terry Pratchett mű. A Vészbanyákban az író visszatért a könnyed hangvételhez, s mélyen szántó gondolatait ismét légiesen szikrázó, pattogó humorbuborékokba rejtette. Így aztán ebben a történetben Mállotviksz Néne és boszorkánytársainak kalandjai újra a könnypotyogtató kacagások jegyében zajlanak, legalábbis az olvasó részéről. Mert a szóban forgó nőszemélyek valószínűleg kevésbé vidáman élik meg a történetet, melyben a főszereplők nem csupán ők, hanem az írót idézve királyok, tőrök, koronák, viharok, törpék, macskák, kísértetek, szellemek, emberszabású majmok, banditák, démonok, erdők, trónörökösök, udvari bolondok, kínzások, trollok, forgószínpadok, általános ujjongás és különféle küszködések".



Utolsó kísértésként megsúgom azt is, hogy a hatodik Korongvilág-regényben fény derül bizonyos titkokra is a sünnel kapcsolatban egészen pontosan akkor, amikor a becsípett Ogg Ángyi dalra fakad, bár ez igazán talán nem befolyásolja a halott király s fia sorsának beteljesülését… vagy mégis? ;)

Lily

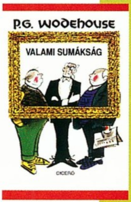
KÖNYV

P. G. WODEHOUSE: VALAMI SUMÁKSÁG

Kiadó: Ciceró Kiadó Kft. (1999) • Fordító: Molnár Zoltán

Gyakran hallani azt a mondatot, hogy Angliát a hagyományok teszik naggyá. Pedig kis hazánkban is vannak ilyenek. Az egyik például az, hogy időről-időre kiadnak egyet magyarul is Wodehouse finom humorral megírt könyveiből. S figyelembe véve azt a tényt, milyen termékeny író volt, még jó darabig nem kell aggódnunk azért, hogy ez a tradíció véget ér.

Mint már annyi könyvében, ebben is az érzelmek kerülnek a középpontba, ami ismét számtalan vidám helyzetet teremt. Te például mit tennél, ha egy vadidegen kertben leendő apósoddal találkoznál késő este, aki szobrász vendéglátód életművének (természetesen szobornak) igyekszik kackiás bajuszt pingálni festékkel, mivel nem bírja elviselni a látványát? Erre sem könnyű válaszolni, de a címlapon szereplő három úriembernek ennél bonyolultabb helyzetet kell megoldania.



Újabb regény, amely nem hiányozhat a gyűjtők polcairól.

Blackshine

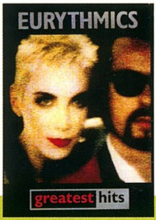
DVD

EURYTHMICS

Greatest Hits • DVD Video • BMG

A Eurythmics név bizonyára nem ismeretlen a könnyed pop-rock műfajt kedvelők számára, a Lennox-Stewart páros már nagyon régen ontja magából a nagyobbnál nagyobb slágereket. Az idő azonban felettük is eljárt, inkább már csak nosztalgiázásra futja a zenekarnak. A legjobb dalaikat (klipjeiket) összefoglaló Greatest Hits válogatás ennek jegyében születhetett meg. Az album ellen semmi kifogásom nem volt, hiszen indítva a Sweet Dreams című, talán legnagyobb slágerükkel, a felcsendülő dallamok végig fogva tartják füleinket. 21, a kor igényeinek megfelelően digitálisan újramasterelt szám került fel a korongra az együttes 1983 és 1991 közötti albumairól. Aki mostanában kíváncsi Annie Lennoxra, annak nem kell nélkülöznie az érces hangú énekesnőt, hiszen szólókarrierje, ha nem is nagy léptekkel, de szépen ível felfelé.

Bear™



CD

GATECRASHER: DISCO-TECH

A tavalyi év legjobb klubjának megválasztott Gatecrashernek aktuális újdonságokat bemutató mixe némi késéssel (hála az Ausztria elleni Uniós szankcióknak) eljutott Magyarországra Angliából, és így a PC Guru hasábjaira is. A sheffieldi szuper-elit klub azt hiszem, nem szorul bemutatatásra, hiszen a Ministry Of Sound mellett Anglia talán legismertebb klubja, ha másról nem, jellegzetes logójáról mindenki felismerheti. A lényegre térve: a teljes zenei élvezetet" (mmmh ezt szalonképesen" megfogalmaztam ;-) röviden jellemezve azt kell, hogy mondjam, le a kalappal a készítők előtt, sikerült a MOS lemezeit messze megelőző kompilációt összehozniuk, bár igaz, a potom 8290 Ft-os árért a két ezüst korong már szinte táncra is perdülhetne... Természetesen itt is a trance a domináns, persze azért vannak kivételek is, mint a Leftfield Africa Shoxja, a legjobb felvételekre tekintve pedig: Rank 1 – Airwave, Bedrock – Heaven Scent, Jose Amnesia – The Eternal, Blue Amazon – Coming Home, Free Radical – Unity Theme, Tomski – Love Will Come, Pulser – Cloud Walking, Airscape – L'Esperanza, Skip Raiders – Another Day, Marc'N'Ace – Conquest Paradise, Sunscreem – Exodus, Balearic Bill – Destination Sunshine, Badlands – Let Them Know, Solar Stone – 7 Cities. Szóval a díjakat a Ministry és a Muzik Magazine nem véletlenül adományozta a neves klubnak. Nézd meg (legalább a neten):

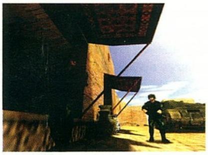
Szabó Dani (freeboy)

NETES JÁTÉKOK

Az internetes játékok jövőképe Európában ...avagy utózönge a Miliáról

Mint azt már a Milia 2000 kiállításról született blokk bevezetőjében is említettem, az egyre erősödő online világ az összképet és mindent áthatott. Hamarosan nem lesz olyan sikerjáték, amelyiket ne játszhatnánk az interneten is. Hiszen ez az igazi kihívás, megmérettetni a virtuális háló csataterében új barátságokat kötve, s természetesen akár ideiglenes ellenségeket szerezve…

Az Infogrames sajtótájékoztatóján a mottó ennyi volt: „Global Gaming – Play anywhere, anytime.", tehát játszani bárhol és bármikor. Lehetetlen nem észrevenni, hogy ez a piac merre fejlődik. Így az Infogrames sem ül a babérjain, hanem beruház, méghozzá nem is keveset. A fent említett szlogen szellemében terveik szerint a játékok elérésének minden területével foglalkoznak majd - mobiltelefonokkal, multiterminálokkal, internettel, interaktív televízióval. A cég végtelenül egyszerű stratégiája a következő: mindent átfogni, és mindenről tájékoztatni. E szavakat tekintve valóban egyszerű kijelentés túl sokat ígér, ám az a cég, amely húszmillió PC-s programot forgalmaz, megengedheti ezt magának. Igaz, első lépésben ez csupán az online játéktér megteremtését és az internetes piaci értékesítés arányainak növelését jelenti. A következő cél ún. gyűjtőhonlapok (nem portálok!) indítása, de ezek felépítését az Infogrames még nem osztotta meg velünk, ám azt igen, hogy hatalmas ugrást vár a következő egy-két évben. A sajtótájékoztató a következő mondatokkal zárult: „Az idő a mi oldalunkon áll."



WON.NET
www.won.net

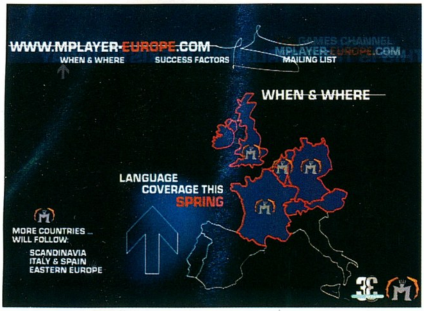
A Havas Interactive esetében már több konkrétumra is fény derült. A négyszáz fős csapat idén ötven új játék fejlesztésén és kiadásán fáradozik. A játszó Európának készült a WON.net, mely teljesen ingyenes minden felhasználó számára. Ez a játékszerver Amerikában már két éve él, s csak tavaly több mint két és fél millió regisztrált felhasználóval büszkélkedhettek (köztük háromszázezer európaival). Látogatóik száma havonta több mint egymillió!!! Ezért volt szükség az európai szerverre. A most tavasszal induló rendszeren több mint negyven játék lesz, az akció, kártya, táblás, szerep és sport kategóriákból - köztük például olyan nevek is, mint a Half Life, Homeworld, Team Fortress, Tribes, vagy a Vampire The Masquerade! A jelenlegi partnerek: Sierra, Activision.

A WON.net honosítása több országban is folyamatban van, így például a most angol, francia és németnyelvű szervert hamarosan olasz és spanyol nyelven is böngészhetjük.

Természetesen e tér ugyan a szórakozás körül forog, és csak erről szól, de nem minden maga a játék. A WonSwap segítségével az interneten függő felhasználók skineket, modokat, saját készítésű pályákat cserélhetnek.

Kory Stradinger, az új marketing igazgató célként az idei éve végére 750 ezer látogatót és 75 millió „pageview"-t (oldaltalálatot) jelölt ki.

Ugyanitt hamarosan indul a Vivendi/Vodafone Multi Access Portal, mely kiszolgálja majd a játszani vágyó, új generációs mobiltelefonok tulajdonosait.



ROVAT

Kérdés, hogy az üzletemberek mihez kezdenek majd mindezzel, amikor a hangok ott is megjelennek… ;-)

Zárszóként álljon itt a Havas Interactive jóslata, mely szerint az interneten játszók száma 2002-re megduplázódik, 2003-ra pedig megháromszorozódik.

MPLAYER-EUROPE.COM

www.mplayer-europe.com

Valóban nincs új a nap alatt, és úgy tűnik, több cégnek is egyszerre pattan ki a fejéből hasonló ötlet. Ez persze nem baj, főleg, ha a szikra és annak eredménye mindenkinek jó.

Anette M. Ottolini az MPLAYER-EUROPE marketing vezetője a Milián ünnepélyesen bejelentette szerverük tavaszi piacra lépését.

Az amerikai testvérszerver 1996-ban indult, és mostanra hét millió taggal büszkélkedhet, így indokolttá vált leválasztani róla az európai piacot.

Az MPLAYER szerverein a táblás és kártyajátékok, az akcióra kihegyezett fps-ek (Quake, Daikatana), stratégiák és szerepjátékok is egyaránt népszerűek.

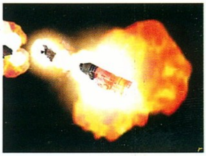
A szerver különlegessége a tagok számára biztosított levelezési lista, valamint az egyre népszerűbb voice chat is.

Az első szervert Amszterdamban építették ki, melyet Európa-szerte hamarosan több is követ.

Érdekes módon ezt a sajtótájékoztatót a kiállítás egyik félreeső termében, visszafogott keretek közt rendezték meg. A szerény szerkesztők és vezetők nem jósoltak, vagy ígértek sosem látott csodát. Úgy gondolták, a szervernek induláskor kell majd bizonyítania és teljesítenie.

Nos, a tavasz közeleg… Hamarosan itt az idő.

Lily



A KONKURENCIA

www.europe.heat.net

Már rendkívül sok cég csatlakozott a Heat.net szerveréhez. Néhány példa: Interplay, Aklaim, Cavedog, 3DO, GT, Activision, id, Epic Megagames, Monolith,… A szolgáltatás ingyenes és gyors, regisztráció szükséges. Az egyik legnépszerubb szerver, amit ékesen bizonyít, hogy a felhasználók száma egy év alatt ötszörösére nott.

www.gamestorm.com

A nagycégek legjobbjai mellett számos shareware programmal is játszhattok itt. Igaz, ezek grafikája nem lélegzetelállító, viszont a szórakoztató értékük cseppet sem lebecsülendo. Ezek közül különösen népszeru a póker és a bridge. Az ingyenes játékok mellett a szerveren fizetos részleg is van. A havi 10 dollárért CD, bétateszt lehetoség, és számos kiemelt szolgáltatás jár.

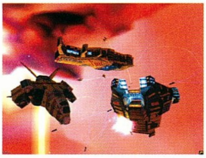
www.battle.net

A Blizzard játékszervere, természetesen csak a cég saját programjai számára; Diablo, StarCraft, Brood War, WarCraft BN. Itt megtalálható minden új hír, patch, és hasznos információ, ami ezekhez a játékokhoz kapcsolódik. Itt nyomon követheted a bajnokságok alakulását is, s hasznos lehet a fórum böngészése is…

www.zone.com

Ezen a szerveren is ingyenes regisztráció, és rengeteg shareware programot kínálnak (foleg táblás és kártyajátékok), de itt is van fizetos szolgáltatás, ami nem feltétlenül az európaiaknak éri meg. Hasznos feliratkozni a szerver hírlevelére is. A top 3: AoE 2, Rainbow Six, Rogue Spear.

Lily



KÖVETKEZŐ SZÁM

MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

Megérkezett a Might and Magic eposz soron következő folytatása. Nem kétlem, hogy a történet remek lesz, de azt azért erős túlzásnak találom, hogy már három éve ugyanazt a ronda engine-t kell bámulnunk. Úgy látszik, Birdöt ez nem zavarja, mivel töretlen lelkesedéssel vetette rá magát a játékra.

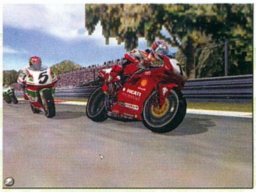
TIBERIAN SUN: FIRESTORM

Ebben a számban csak a véleményünket olvashatjátok, de áprilisban már a teljes végigjátszást is végigkövethetitek. Részletesen kivesézzük az összes GDI és NOD küldetést, a végső győzelem ez után már nem lesz gond.

CROC 2

Az első rész nagy kedvencem volt annak idején, nagy kár, hogy csak 3dfx alapú kártyával hajlandó elindulni. Megjelent viszont a folytatás, s egy cseppet sem kell szégyenkeznie. Ez a remek platform játék kellemes órákat fog szerezni kicsiknek és nagyoknak egyaránt.

SUPERBIKE 2000



Nagyon vártuk már a Superbike 2000 teljes változatát, s nem is kellett benne csalódnunk. Igaz ugyan, hogy komoly gép kell alá, de a látvány bőven kárpótol mindenért. Érdemes megnézni a motorok kidolgozottságát, ilyet én még nem láttam. Kötelező darab.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK

Az áprilisi szám leadásakor még javában folynak a tárgyalások arról, hogy mi legyen a következő teljes játék a PC GURUban, így nem tudjuk biztosan milyen játék is kerül fel a korongra. Kérjük kísérjétek figyelemmel a PGO-t (www.pcguru.hu), amint biztosat tudunk azon keresztül értesítünk benneteket.

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2000. ÁPRILIS 27-ÉN JELENIK MEG.

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Hír- és honlapszerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Olvasószerkesztő: Sashegyi Zsolt
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Marketing: Boruzs Krisztina
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout:
FUTURA EXTRAVAGANZA
nexus@philoslabs.com

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731

Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
Tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1999. I. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 17332/hó

A MATESZ 1999. IV. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett példányszám: 21848/hó
2000. februári szám eladott példányszáma: 24444
A PC GURU e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1496 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3528 Ft (3 szám),
fél évre: 7056 Ft (6 szám),
egész évre: 14112 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

ALTEC LANSING
MULTIMEDIA
Guillemot
3D PROPHET
új
geforce256 processzorral
PIXEL
Multimédia
a multimédia
középpontjában
új
AUREAL
VORTEX 2
SQ2500
DIAMOND
Supra EXPRESS 56ePRO
Accelerate Your Web!
AUREAL
DIAMOND
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13. tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu

F1 2000
EA Sports a Forma 1 - ben...
Forma 1 az EA Sportsban!
Végre itt a szimulátor programok királya! A Forma 1 igazi világa az összes autóval és pályával! Száguldozz bármelyik F1 pályán a legnagyobb és legjobb istállók kötelékében!
Akarsz bajnok lenni?
Hagyd magad mögött a nagy neveket és Te leszel a győztes! Fantasztikus effektek, szupergyors autók, látványos kamerabeállítások! Légy gyors, figyelj a kerekekre, és néha hallgass a technikusokra! Valós mesterséges intelligencia, Forma 1 versenyzők ajánlásával!
Élvezd a száguldást...
EA SPORTS
ECOBIT
További információ: 351-3078, www.ecobit.hu
PC CD Értékesítési pontok: Tesco: Székesfehérvár, Debrecen, Nyíregyháza, Miskolc, Szeged, Pécs, Bp. XIV. ker. Fogarasi út, Polus Center • Média Markt: Europark, Westend City Center • Cora: Budakalász, Törökbálint, Fót, Szeged • Herta: Bp., Polus Center, Campona, Lurdy-ház, Plazza • CD Galaxis: Bp., XI. Vásárhelyi Pál u. 8., Bp., VII. Akácfa u. 13. • Fotex: Virgin-Duna Plaza • Ápisz: Bp., V. Kossuth Lajos u. • CBO Ktf: Bp., Budagyöngye Bevásárlóközpont Uni Video: Békéscsaba, Andrássy u. 3-5. • Kimsoft'99: Bp., VI. Teréz krt. 23. • Videojáték Szaküzlet: Veszprém, Kossuth u. 6. • ComGame 576 Kft: Westend City Center, Polus Center, Mammut • Sprint Computer: Szeged, Bartók B. tér 13., Székesfehérvár Alba Plaza • Szoftver ABC: Bp., Jászai Mari tér 3. • Alexandra Bolthálózat: Lurdy-ház, Csepel Plaza • Magép Bt.: Vác, Zrínyi u. 5. • OOPS Computer: Csepel Plaza • BP Computer: Szombathely, Kőszegi u. 4. • CompOffice: Duna Plaza, Lurdy-ház, Erzsébet Plaza • ECOBIT MINTABOLT: 1077 BUDAPEST., WESSELÉNYI U. 25. TEL.: (06-1)351-3078